

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Decembrie 2004

CÂȘTIGĂ!



UN SISTEM DE BOXE
ALTEC-LANSING



JOC FULL!!



WARLORDS BATTLECRY III

PREVIEW

The Elder Scrolls IV: Oblivion

RPG pentru următoarea generație

REVIEW

Colin McRae Rally 2005

Mai mult decât 04?

Knights of Honor

Bulgarii ne arată cum se cucerește lumea

Total Club Manager 2005

vs.

Football Manager 2005

Bătălia se dă pe terenul de fotbal

TEST!



TASTATURI

Dezmierdarea degetelelor



PrePay

1 în +
contează

Uneori, unul în plus contează. De acum, pentru **orice** cartelă reîncărcabilă PrePay activată, primești în plus 1 USD credit inițial.

Pentru pachetul PrePay de 6 USD ai un credit inițial de 6 USD cu perioada activă de 2 luni, iar pentru pachetul de 11 USD ai un credit inițial de 12 USD și 4 luni perioadă activă.

Iar fiecare pachet PrePay de Crăciun îți aduce și un CD cadou.



Nu-i așa că nu-i suportați pe cei care se plâng mereu? Eu da... Și mă supăr de unul singur de fiecare dată când încep să scriu un editorial, aducându-mi aminte cum am vărsat lacrimi de crocodil în fiecare număr al revistei. Ei bine, de data asta o să mă bucur! Afară e frig, vine iarna, căldura fuge de lângă noi. Zâmbiți, vă rog! De ce? Pentru că măcar așa o să vă încălziți la calculator, cu mâinile pe monitor și încingând cât mai tare placa video. Și, ce e mai important, sunt destule

jocuri noi și bune care să vă țină lipiți de calculator. Zilele trecute mă chioram la desktop-ul meu și mai, mai că nu-mi venea să cred ce văd. World of Warcraft, Half-Life 2, Need for Speed Underground 2, Vampire: The Masquerade – Bloodlines... Mai rămâne să mă plâng că nu avem destul timp pentru toate bunătățile astea. Incredibil, dar așa avea dreptate și totuși nu mi-ar păsa de asta. Ce bine că nu e vară!

■ Mitza



TOP 3 / REDACTOR



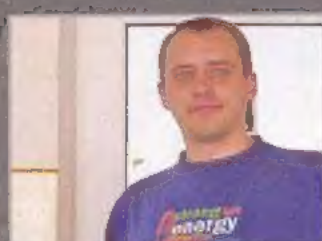
Mitza

1. Need for Speed Underground 2
2. Time of Defiance
3. Knights of Honor



ciolan

1. Knights of Honor
2. Need for Speed Underground 2
3. Total Club Manager 2005



BogdanS

1. Fujifilm FinePix E550
2. Sony PlayStation 2 Slim Edition
3. Logitech MX1000



1. Pacific Fighters
2. Need for Speed Underground 2
3. Knights of Honor



Rzarectha

1. Total Club Manager 2005
2. Def Jam: Fight for New York
3. Football Manager 2005



KIMO

1. Need for Speed Underground 2
2. Time of Defiance
3. Colin McRae Rally 2005

LEVEL DECEMBRIE 2004

CUPRINS CD

DEMO

Dragon's Lair III
Flatout
Prince of Persia: The Warrior Within
Time of Defiance

MODS

A Harper's Tale (NWN)

PATCH

Myst IV: Revelations 1.01
Star Wars: Battlefront 1.1

WALLPAPERS

Knights of Honor
Nexus: The Jupiter Incident
TES IV: Oblivion

SCREENSAVER

Colin McRae Rally 2005

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky

MEDIA

Filme

EVE Online: Exodus
Football Manager 2005
Halo 2
Prince of Persia: The Warrior Within
World of Warcraft

Imagini

Knights of the Old Republic 2
TES IV: Oblivion

UTILITARE

BlindWrite 5.2.6
Codec Pack
NetLimiter 1.30
UltraISO 7
WM9 Codecs

DRIVERS

ATI Catalyst 4.10
Nvidia ForceWare 66.93

Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în varianta completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.



36

KNIGHTS OF HONOR

Cu onoarea treci marea



46

PACIFIC FIGHTERS

Încărcați și armați ukulelele!

LEVEL DECEMBRIE 2004

CUPRINS

Editorial	3	N-Gage	
Știri	6	Prince of Persia: Sands of Time	58
		Dracula's Castle	58
		The Bar Quest (Jocul Mileniului)	58
		GBA	
		Star Wars – Jedi Power Battles	59

PREVIEW

The Elder Scrolls IV: Oblivion	14
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords	18

REVIEW

Time of Defiance	20
Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude	24
Medieval Lords	26
Nexus – The Jupiter Incident	28
Need for Speed Underground 2	30
FIFA Soccer 2005	34
Knights of Honor	36
Football Manager 2005	40
Total Club Manager 2005	42
Colin McRae Rally 2005	44
Pacific Fighters	46

CLASSIC GAME COLLECTION

Warlords Battlecry III	50
------------------------	----

CONSOLE

PS2	
Demon Stone	52
Xbox	
Def Jam: Fight for New York	54

HANDWARE

Hardware News	60
LG Flatron L193ST	60
Fujifilm FinePix E550	60
Sony PlayStation 2 Slim Edition	61
Empire A6	61
EPoX EP-8RDA6+ Pro	62
SYD DMD-24	62
A-Data Vitesta	63
Logitech MX1000	63
Dezmierdarea degetelor	64
Get Mobile!!!	70

LIFESTYLE

DVD	
Shrek 2	73
Dimineata mortii	73
Inamicul e aproape	73
Lumea de dincolo	73
www.	74
Patch	75

CHATROOM

Fenomenul Internet	77
--------------------	----

Doom 3: Resurrection of Evil

Producător id Software

Distribuitor Activision

Data lansării primăvara 2005

On-line N/A

Deși un Doom 4 iese (cel puțin pentru moment) din discuție, povestea coloniei martiene invadate de coloniștii ladului nu s-a sfârșit. Buzunarul companiei Activision, mai adânc decât „the Bottomless Pit”, precum și o hoardă de gameri hămesiți i-au „convins” pe cei de la id că o continuare ar fi mai mult decât binevenită. În acest scop, id Software s-a înhăitat cu o companie mai puțin cunoscută, Nerve Software (responsabilă cu partea de multiplayer a lui Return to Castle Wolfenstein), și astfel a fost conceput Doom 3: Resurrection of Evil, expansion-ul continuând terifianta experiență single player cu care ne-am delectat de curând.

În Resurrection of Evil eroul intră în posesia unui străvechi artefact cu puteri diavolești, acesta înzestrându-l pe loc cu puterile Necuratului. Toate bune și frumoase, însă acum, pe urmele amicului nostru au pornit toți împielitații, aceștia urmărind să recupereze cu orice preț obiectul cu pricina. Jocul promite să ne ofere o



experiență single player mult mai înspăimântătoare, noi arme cu care să curățăm ladul de gunoaie și un multiplayer cu hărți nou-nouțe, pe fiecare dintre acestea înghesuindu-se maximum opt jucători.

Deși comunicatul de presă ce a

însoțit anunțul nu specifică nici o dată de lansare, o privire scurtă aruncată peste planurile lui Activision m-a lămurit: dacă totul merge bine, Resurrection of Evil va vedea lumina zilei în primăvara lui 2005.

■ KIMO



LEVEL TOP 10

NOIEMBRIE 2004	1. Rome: Total War	209
	2. Doom 3	189
	3. Star Wars - Knights of the Old Republic	164
	4. Need for Speed Underground	145
	5. The Sims 2	141
	6. Thief: Deadly Shadows	71
	7. Warhammer 40,000: Dawn of War	41
	8. Star Wars: Battlefront	28
	9. Full Spectrum Warrior	13
	10. Kohan II: Kings of War	12

*preluat de pe www.level.ro

WARREN SPECTOR PĂRĂSEȘTE ION STORM

Legendarul designer Warren Spector (System Shock, Thief, Deus Ex) a anunțat că părăsește studioul Ion Storm pentru a se concentra asupra unor proiecte personale. Cei de la Eidos (care dețin Ion Storm) au confirmat anunțul, dar au adăugat că vor continua colaborarea cu Warren Spector și îl vor folosi drept consultant

pentru viitoarele titluri ale companiei.

Zvonurile indică faptul că Warren Spector ar putea prelua conducerea unui nou studio de dezvoltare al companiei Midway. Întâmplător sau nu, Midway i-a „achiziționat” nu demult pe foștii colegi ai lui Spector de la vechiul Ion Storm, și anume Tom Hall și John Romero.

WEAR ALL
YOUR FAVOURITE
SONGS



PHILIPS
Micro Jukebox

- * 375 MP3/750 WMA SONGS
- * SUPER SCROLL
- * SUPER PLAY
- * 95 GRAMMES

CREDIT
CARD SIZE

Află mai multe pe:

www.thingstodoyourthing.com

World of Warcraft încinge serverele

Producător Blizzard Entertainment

Data lansării 23.11.2004 (America de Nord) / 2005 (Europa)

Distribuitor Vivendi Universal Games

On-line www.blizzard.com/wow

Apărent, toată lumea care are o legătură la Internet s-a aruncat în open beta-ul de World of Warcraft. De la anunțul făcut de Blizzard în care se spunea că beta-ul de WoW este disponibil pentru tot poporul, majoritatea site-urilor care ofereau spre download clientul de WoW au fost reduse la tăcere și scoase din uz de amatorii de MMORPG-uri. Norocoșii care au reușit să-și instaleze beta-ul (weeeee!!!) s-au confruntat cu servere supra-populate, în care fiecare amărât de monstru era fugărit de doi-trei jucători. Fenomenul i-a determinat pe cei de la Blizzard (după ce și-au „înviat” site-ul doborât de amatorii de download-uri) să oprească înscrierile pentru open beta.

Mai mult decât atât, europenii interesați de WoW sunt îndemnați de Blizzard să precomande jocul, altfel nefiindu-le garantat un loc pe serverele din Europa în momentul în care acesta se va lansa.

„Începând cu 26 noiembrie 2004, jucătorii vor avea posibilitatea să precomande World of Warcraft de la



diverșii ofertanți din Europa. Astfel, nu numai că li se garantează obținerea unei copii a jocului exact în momentul lansării, dar vor primi și o cutie specială ce va conține un CD cu selecțiuni din soundtrack-ul jocului și o cheie de autentificare care le va permite accesul la beta test-ul final pentru Europa. Se preconizează că,

datorită cererii foarte mari, accesul la beta test-ul final pentru Europa, ca și accesul la varianta finală a jocului vor fi limitate de capacitatea serverelor locale din Europa. De aceea, recomandăm jucătorilor să precomande World of Warcraft pentru a le fi garantată o copie a versiunii finale.”

Nebunie!!!

■ KIMO



SE VOR LANSA

DECEMBRIE 2004

1. Armies of Exigo	EA
2. Black & White 2	EA
3. Ice Hockey Manager	JoWood
4. Silent Storm: Sentinels	JoWood
5. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	EA
6. NASCAR Heat 2002	Atari
7. Crouching Tiger, Hidden Dragon	Phantagram
8. DRIV3R	Atari
9. Close Combat: First to Fight	Take-Two
10. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	EA



NEVERWINTER NIGHTS 2 VINE ÎN 2006

Potrivit ultimelor zvonuri (cât de cât oficiale), mult așteptatul Neverwinter Nights 2 nu va vedea lumina monitoarelor decât în primăvara anului 2006. Vă aducem aminte că sequel-ul este produs de Obsidian Entertainment, care se mai ocupă și de KotOR 2 și al cărei fondator este nimeni altul decât Feargus Urquhart, fostul președinte al acum defunctului Black Isle.

Eidos anunță Hitman: Blood Money

Producător Io-Interactive

Distribuitor Eidos

Data lansării primăvara 2005

On-line www.hitman.com



Eidos, unul dintre cei mai mari distribuitori și producători de jocuri din lume, a anunțat cel mai nou joc din seria Hitman, Blood Money. Jocul este produs de aceeași Io-Interactive și va fi lansat în primăvara anului viitor în variante pentru Playstation 2, Xbox și PC. Noul joc promite un engine grafic modificat, un A.I. mai avansat și un gameplay mai sofisticat. De acum înainte, vor conta mai mult banii pe care îi primești pentru fiecare misiune, modul în care îi folosești (pe arme, bineînțeles) având un impact major asupra desfășurării jocului.

În joc îl regăsim pe 47 în slujba aceleiași agenții (ICA), care de data aceasta este amenințată de o organizație secretă. Asasinii ICA-ului dispar unul după celălalt, iar 47 pare a fi următoarea victimă. Simtindu-se amenințat, 47 își face bagajele și pleacă în Statele Unite ale Americii pentru a-și pregăti riposta.

Janos Flösser, managing director la Io-Interactive declară: „Am depus mult timp și efort pentru a veni cu o nouă versiune a engine-ului grafic Glacier care ne permite să implementăm câteva noutăți extrem de interesante. Calitatea graficii și a A.I.-ului ne-a întrecut propriile așteptări și, combinată cu o poveste excelentă și introducerea unor personaje noi, foarte bine construite, ne permite să fim foarte siguri că Blood Money va fi cel mai bun joc din seria Hitman de până acum.”

■ KIMO

ASCULTĂ în fiecare duminică, de la **12**

FANATIC GAMER

Cu Carmen Ivanov

Partener

LEVEL

E DESPRE

Cele mai
JUCATE
NOI

CONTROVERSATE

PREZENTATE
DISCUTATE
COMENTATE LA SÂNGE.

JOCURI!



Singura emisiune radio pentru jucători fanatici... în **Reteaua MIX FM**

București

Constanța 103,9 MHz ■ Sinaia 103,9 MHz ■ Bacău 102,1 MHz
Ploiești 100,6 MHz ■ Iași 100,4 MHz ■ Câmpina 93,9 MHz ■ Mangalia 89

O jumătate de lună pentru o jumătate de viață

Producător Valve Software Distribuitor Vivendi Universal Games Data lansării deja lansat On-line www.half-life2.com

Sau o fi invers? Oricum, povestea începe din momentul în care revista dădea să iasă pe ușa redacției și să fugă la tipografie. Un vânt rece se strecoară prin noapte, câțiva câini din vecini încep să urle, cioLAN se retrage speriat într-un colț și își face o cafea. Zvonul că un pachet misterios s-a găsit în fața ușii ne dă tuturor fiori. O fi o bombă? Ne-a găsit Ben Laden? Înfiem un copil? E mic, dreptunghiular și tare. E clar o bombă! Stați deoparte! Noroc cu nea Stelică, omul nostru bun la toate, care ne bagă pachetul sub nas și ne lasă tremurând lângă el. L-am ascultat, nu ticăia, așa că am tras la sorți cine să-l deschidă. KiMO, tu ești ăla! Cum nu am tras încă la sorți? Nu vezi că suntem toți pentru?... și uite așa ne-am trezit cu una bucată cutie de Half-Life 2 și cinci CD-uri înghesuite în carcasă. Era prea târziu să chemăm revista înapoi, așa că ne-am pus pe jucat și l-am lăsat pe Rzarectha să tremure de nervi că lui nu-i merge. Vestea bună este că avem acum la



dispoziție două săptămâni să-l jucăm și să ne dăm cu părerea serios despre el. Vestea și mai bună este că viitorul număr din LEVEL o să apară peste fix

două săptămâni. Începând de acum. Hai că mai e puțin.

■ Mitza



CROSS RACING CHAMPIONSHIP

Ungurii de la Invictus au de gând să lanseze până la sfârșitul anului simulatorul Cross Racing Championship, joc ce folosește cea mai nouă generație a engine-ului Invictus. Pentru Cross Racing Championship echipa producătoare a dezvoltat un motoras destul de capabil care face ca damage-ul mașinilor să se apropie mult de realism. Dacă mașinutele se vor face zob sau nu, vom afla doar după ce Invictus îi va găsi jocului un distribuitor.



JOS DEMOCRAȚIA! TRĂIASCĂ COMUNISMUL!

Vești bune pentru toți tovarășii! Se pare că merită să fii pionier și să ai un cult al personalității exagerat. Astfel, autoritățile chineze s-au supărat că mulți adolescenți de la ei își otrăvesc mintea cu propaganda democratică din MMORPG-urile de succes și s-au hotărât să-și recâștige tinerii. Așa că au pus la bătaie echivalentul a 240 de milioane de dolari pentru dezvoltarea unor MMORPG-uri autohtone, vajnice reprezentante ale spiritului chinez care va triumfa în fața influențelor nocive din afară.

Dom'le, se schimbă lumea!

Halo 2: 120 de milioane într-o singură zi

Producător Bungie Studios

Data lansării lansat (Xbox) / 2005 (PC)

Distribuitor Microsoft

On-line www.bungie.net/Games/Halo2

Dupa ce Fanle a spart o grămadă de recorduri în ceea ce privește vânzările unui joc pe consolă Xbox, iată că perioada bună prin care trece jocul a Microsoft-ului este prelungită de succesul de care se bucură Halo 2. Precomenzile pentru acesta au atins deja marea cifră de un milion, ceea ce plasează Halo 2 pe primul loc în topul celor mai precomandate jocuri din toate timpurile. Prin comparație, primul Halo, care a văzut lumina zilei o dată cu debutul consolei Xbox în anul 2001, s-a vândut până acum în peste cinci milioane de exemplare și continuă să se vândă ca painea caldă. Succesul este dublu pentru că jocul nu numai că apare doar pe consola Microsoft-ului, ci este produs chiar de un studio, Bungie Studios, care aparține aceleiași companii.

Vânzările pentru acest joc au batut deja toate recordurile precedente, ceea ce l-a făcut pe Bill Gates să declare în ședința acționarilor Microsoft: „In the first 24 hours we've had an opening that's [more] popular than any motion picture has ever had in history.”

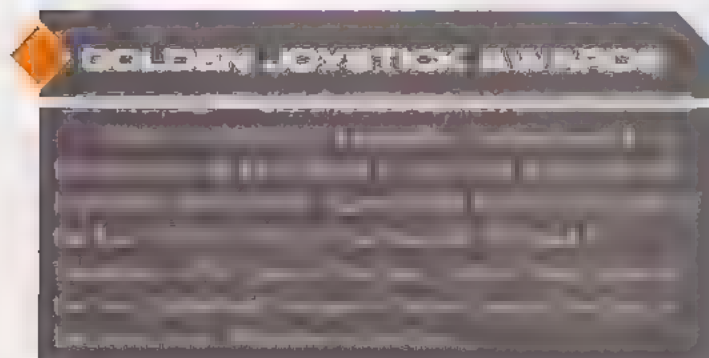
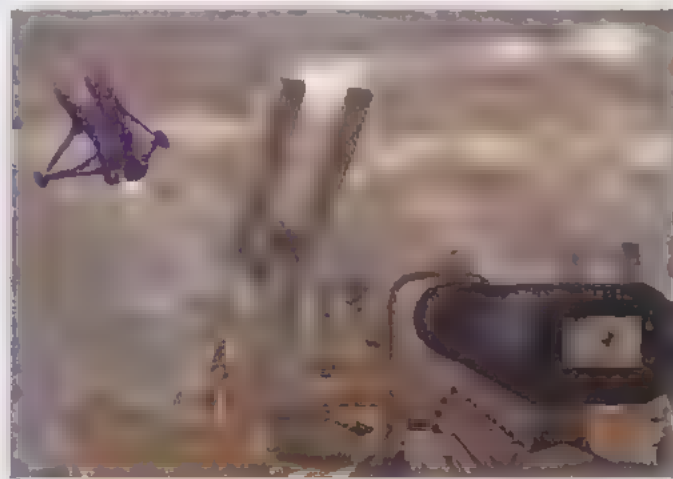
Se estimează că pe lângă încasările de 120 de milioane de dolari obținute



în primele 24 de ore de la lansare, mai ar de cinci milioane de copii ale jocului Halo 2 vor fi vândute în prima lună în întreaga lume. Într-un articol publicat complet analistul E.J. McNeal de la American Technology Institute, mentiona recent într-un raport că Xbox este singura consolă ale cărei vânzări

sunt într-o continuă creștere de la anul an. Consola celor de la Microsoft s-a situat pe primul loc în topul american al vânzărilor de console pe luna august cu un procent de 41% din piață, comparativ cu 30% pentru PlayStation 2 și mai puțin de 20% pentru consola GameCube.

■ KIMO



Rebel without a Pulse

Producător: Wideload Games

Distribuitor: ASPYR Media

Data lansare: vara 2005

On-line: www.stubbsthezombie.com

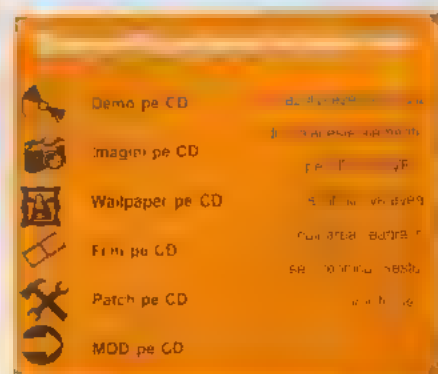
ata că mai sunt unii care observă monotonia care s-a instalat în majoritatea scenariilor și, spre bucuria noastră, s-au gândit să mai schimbăm ceva în povestile ce ne-nconjoară. Wideload Games este o companie fondată de niște foști membri ai echipei Bungie (Halo). Ce fac ei? Fac un joc pe o variantă îmbunătățită a motorului gratuit dezvoltat de Bungie pentru Halo, un third-person action care se numește „Rebel without a Pulse”. Personajul principal al jocului, Edward „Stubble” Stubblefield, era un comis-voiajor care își făcea în știt meseria fără să deranjeze pe nimeni. Însă în anul 1943, în timp ce se afla în Pennsylvania, este ucis cu o crucă moșie îngropat pe un câmp lăsat de ochi. După 26 de ani, pe acel câmp, Andrew Monday își ridică un monument în propria sa onoare. Punchtown, un oraș construit cu ajutorul celor mai moderne tehnologii disponibile. Când Stubble a ieșit din mormânt, în timpul ceremoniilor de inaugurare, închinat Punchtown, nu știa cine îl ucisese sau de ce s-a întors din mort.



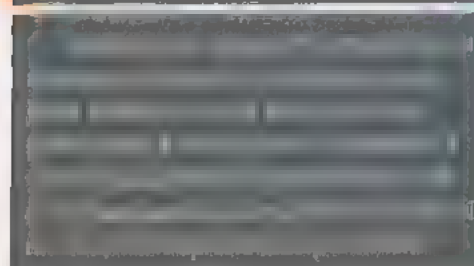
Tot ce știa era că acest oraș cu clădiri înalte, puternic lumnat și plin de mașini incredibile nu era acolo înainte. Ah, și că atunci când va mânca creierii cuiva se va simți mai bine. Acum, planul său este să cucerească orașul, dar

bineînțeles că Andrew Monday nici nu vrea să se gândească la așa ceva și vrea să trăiască în pace și armonie în oraș. Se va declanșa un conflict între om și zombie. Partea frumoasă este că de această dată vom da amănunțit oamenilor și vom răzbi, na toate nedreptățile suferite de fiecare zombie în parte, mort fără să aibă vreo șansă, prin cine știe ce joc. Războiul va putea fi pus la cale de pe PC, Xbox și Mac în vara lui 2005.

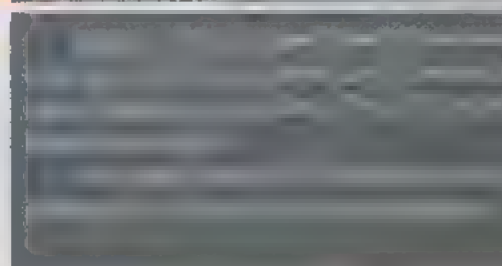
■ Razarectha




TAKEDA S-INT ÎN JAPONA MEDIEVALĂ



STALICE ÎN MÂNAT DIN NOU



SONY



*Supercapitaliză muzicală.
Comprimă 30 de albume într-un CD.
Cel mai tare ATRAC CD WALKMAN cu tehnologie ATRAC
bace ca muzica ta să sune bine.*

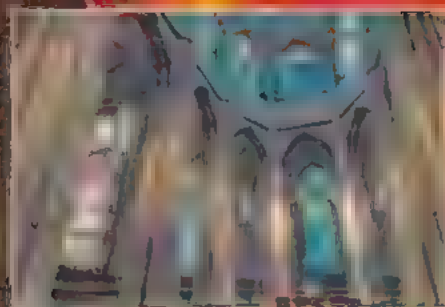
WALKMAN

© Sony și WALKMAN sunt mărci
înregistrate ale Sony Corporation, Japonia

www.sony.ro

Tu îl faci Sony

The Elder Scrolls IV: Oblivion





Impresionant

„Am fost anunțat oficial acum aproape o săptămână, el era deja în producție de mai mult de doi ani. Oblivion nu va fi lansat decât mai devreme de sfârșitul anului viitor, probabil fiind unul impresionant, cel puțin în comparație cu din seria The Elder Scrolls)”,

„Măcar joc nou din universul The Elder Scrolls reprezintă o evoluție”, a declarat totuși Todd Howard. „Este o evoluție reală, eu însumi joc Oblivion dintr-un dintr-un titlu din seria TES și este un joc de sine stătător și nu o continuare”, a continuat el.

„Așa se vede... Măcar joc din seria TES nu este recunoscut după numele lui de când a ieșit, ci după numele lui de dezvoltare”, a remarcat el.

Oblivion, în universul Elder Scrolls este echivalentul Iadului, un univers paralel în care se desfășoară mai multe dintre fazele și toate etapele jocului din seria, jucătorul poartă în TES IV.

Oblivion din punctul de vedere al capitalei Imperiului, Cyrodiil. Într-un exemplu, împăratul Ulfi Septim VII se trezește că a fost asasinat și că toate satele și locurile de scăpă sunt arse până la temelii, iar el este singurul supraviețuitor în de-

șină pe împărat eșuș și acesta moare în brațele tale. Înainte de a-și da ultima suflare și încredințându-și sufletul Regelor și prinșurii, acesta de a găsi pe cineva care poate închide porțile Iadului (ale lui Oblivion). Respectiv, porțile erau făcute de ajutorul vamei împăratului, iar o dată ce acesta moare, creaturile Iadului încep să pătrundă în lumea noastră.

Mărimea contează

Prima diferență majoră între Morrowind și Oblivion este dată de mărimea lumii de joc. Epi de la Bethesda sunt muncitori pentru mărimea zonelor în care îți plasezi jocurile. În Morrowind de exemplu, ai doar doar două zile de joc până la Daggerfall, de exemplu, ai mai mult timp une dintr-o zonă mai gigantică lumii virtuale. Dezavantajul este că sub forma randomizării locațiilor și a NPC-urilor Morrowind pe de altă parte, propune o zonă a Imperiului incomparabil mai mică. Într-o parte celelalte elemente (orașe, NPC-uri, dunge-uri, quest-uri) de primă mărime specială, fiecare fiind conceput separat. Oblivion va plăti jocului în capitala Imperiului, Cyrodiil, și locația centrală, mai mare decât Morrowind-ul și probabil și mai mare atenție acordată fiecărui NPC din quest. De fapt toate aceste elemente vor fi mai reduse în număr decât în Morrowind, rămânând însă mult deasupra oricărui RPG lansat până acum, făcând deci jocul mai ușor de producție pentru a crea o lume mult mai veridică și mai realistă decât cea din Morrowind.

Așa se va observa în primul rând la NPC-uri. Măsurăm plăcut faptul că cei de la Bethesda au recunoscut că NPC-urile din Morrowind erau lipsite de viață și asta a afectat decal de mult feeling-ul general al jocului. Mai mult decât atât, o serie de design-uri din cadrul echipei se ocupă de Oblivion au recunoscut (mențit) că au fost în căruța de căruță de au fost nevoiți de la Morrowind Bytes în el iar Gothic și altele au fost o inspirație pentru modelarea lumii din Oblivion. A.L-ul NPC-urilor a fost astfel complet refăcut, fiecare dintre locuitorii Cyrodiilului fiind de acum un fel propriu. Se știu că NPC-urile care stau totă ziua nemiscate în mijlocul orașului! Multumită noului „radi-ant” au fost eliminate o parte din scripturile NPC-urilor, acestea fiind înlocuite cu o serie de țeluri la care asculți fiecare locuitor al noului lumii. De exemplu, fiecare NPC își va face în momentul dat treaba și asta va însemna că trebuie să-și găsească de mâncare, însă modul în care fiecare individ își va face treaba de treabă depinde numai de el. Poate să-și cumpere hrana, să se ducă la unchi singur sau să o fure. Acesta este tipul de „gândire” care va governa pe toate NPC-urile din Oblivion. În plus, fiecare dintre acestia te va ține minte și te va compune față de jucător în funcție de părerile pe care le ai față de el.

La luptă!

Systemul de luptă din Oblivion este mai „concentrat” decât cel din Morrowind. De exemplu, singura armă de distanță din Oblivion sunt arcurile. Cei de la Bethesda s-au gândit să se încerce cu mai multe tipuri de arme de distanță, proiectile și să se realizeze pe un singur tip de armă, dar s-au gândit să realizeze și tinte, spre exemplu. Nu există diferite tipuri de arcuri și mai multe tipuri de săgeți, iar în Morrowind, de exemplu, poți să ai o armă de



Îți aduc aminte că toate aceste imagini sunt screenshot-uri din joc



Tâlc și realism



Un loc de casă. Și iarbă, multă iarbă!

În Oblivion, totul este în funcție de nivelul tău. Dacă ești la nivel 1, vei avea acces doar la locurile de nivel 1. Dacă ești la nivel 10, vei avea acces la locurile de nivel 10. Dacă ești la nivel 20, vei avea acces la locurile de nivel 20. Și așa mai departe. În Oblivion, nu se promovează niciun fel de discriminare. Toată lumea are șansa să devină un erou. Și, în Oblivion, nu se promovează niciun fel de discriminare. Toată lumea are șansa să devină un erou.



Ah, ce frumoasă!

Un loc de casă. Și iarbă, multă iarbă!

Din ce în ce mai frumos



rite), menite să ne ajute să cutreierăm

versiune a Construction Set-ului, mulți

Villorului are o tînă

vede. Sunt de fapt primele imagini

shot-urile din Oblivion pe care le ve

Un loc de casă. Și iarbă, multă iarbă!

Titlu	The Elder Scrolls IV: Oblivion
Gen	RPG
Producător	Bethesda Game Studios
Distribuitor	Bethesda Softworks
Procesor	Intel Pentium 4
Memorie	1 GB
Accesoriu 3D	DirectX 9.0c
Multiplayer	Online
Link oficial	www.elderscrolls.com
ON-LINE	www.elderscrolls.com





SAMSUNG

Digital All

Innovative Design catches your eyes!

With the exceptional image quality of Samsung LCD Monitors

Magic Contrast 1800:1 • Fastest Response Time 12 ms (7200) • Wide viewing Angle 178° • Magic Tone • Magic Bright • Magic Stand



SyncMaster 720B/720T
The Samsung TFT Monitor



Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords

Fără îndoială, LucasArts sunt agitați foarte tare. Au început cu un mugătos și energic diapă posibilă de tehnice a e vre-mii și cu multă grijă și îndurare au ajuns la un mărțamos, cu arome cupă-gustul necărită de la Arcade la Spaceships de la FPS la RTS. Și cum nu e frumos să tragă asemenea trumusele de măr în computer, responsabilii LucasArts au înțeles că poarta pe care au ajuns la KotOR. Am zis gata, li s-a înfundat a că. Căta mărul. Ei îi ne nu dragilor, pentru că evident mărul LucasArts e încă mai cu motiv. Sub KotOR a mărta pigulit cu grijă de cine te bătut, băcni au găsit încă unul nimeni pentru înțesă pomică totori și baci a tanelor KotOR II – The Sith Lords.

Forța rea din holde piară/ Piară sith lorzii din țară...

...na exact cum țara ta. Bioware vodu că prea își făceau de cap zăbăgii. Scăpat de violența tălucului Lucas, măr delictelor au început să lăpăre prin tot studioul în căutare de stori întrune căta sată bere brună. Dar cum sith lorzii e năprăsi că din fire s-a prostăresc, că din obisăiță în carand s-a dăsat că o parutică generată. Bioware a dat dovadă de spirit competitiv și s-a băgat pe cioarele. Și a băgat pică mare arancă în căzmele că care cutreierăse țărâmurile magice din jocul Empires & Dragon Age și a lăsat pe scandală, a ară cu un suc sănătos și căldă năge. Arara n-au stat ei prea mult pentru că o înțeleg oasă. Obsidian Entertainment pe numele ei a cules de pe străzi și e a promis că te-n lăună și niste e că să potolească. Și că prin mănăier și nu potolit și a călătorit visare probabil.



Stinge măr lanterna lui că vin țantarii



**În săbii să ne
tăiem sau în
șforțe să ne
păruim?**

cum e să te dărozi și nimeni că o căpată na legeri

Bucătăria lui Darth Radu

Poveștea noastră începe în spiritul sănătos al prădărilor cinemate, adică a cine-mă de la term nărea primului KotOR. Desigur că la număr e să te destui pentru transformarea băiețului în huligan și bucătar. Găsește la Sim de ce gastronom a pe culmi nebaritate, făcând salată din Ordinul Jedi, iar pe nebari să îți gătească la cartof, prăjit

Singurul care a lipsit din țară e este evident, personajul tău, precum și sorcova te audea pe la marginea găaxei. Aici începe de fapt și acțiunea în Peragus Station, locație de pe un măr asteroid lipsit de importanță. După care, începe vânătoarea. Așa după experiență și a băiețului după tine. Așa e tot ce au vrut responsabilii Obsidian Entertainment să ne transmită despre poveste, dacă ne plănem a socoteni a cuvintele scăpate printre dinți vizavi de insistența presei.

Și dă-i, și luptă

La capitolul trosneală virtuală, lu crunțile stau cam la fel. Sau, dacă nu vă place cum stău stău la ei de lăne. Sistemul de mărta nu va fi modificat substanțial, interesul producătorului fiind doar optimizarea pe acolo pe unde se poate. Toți se cum o cătără nouă și nu se poate vinde producătorului băgat mărta în buzunar și au pus pe masă în scaiva forțe noi, destul de căt să tase gura apă oncăru țant. Din ne e e două m-au reținut atenția. Force Sight și Force Crush. Force Sight face posibil privitul prin ziduri și pereti și să sperăm prin echipamentul colegelor din party. Vivat voyeurismul! Force Crush, pe de altă parte, ținteste latura umană și sântă, cum bociare. Ca efect seamănă în mare măsură cu binecunoscutul (și neobișnuit de osit). Că pe singura dilemă a mărta efectul mult măr spectaculos. Alături de tortele amintite, Obsidian Entertainment plasează cu succes și la capitolul arsenal. Noul joc va permite schimbarea armelor în timpul lupte schimbare care nu presupune răvăsirea întregului inventory. Probabil că în final



Mrs. Doubtăre, jedi-ul nostru trasnit



Ridicarea greutății, varianta Jedi

rezultatul va fi un „gen Diablo”, adică un personaj, dotat cu sloturi specifice pentru mai multe tipuri de unelte aceluiașor de moarte. În plus, armele devin complet personalizabile, asta ca să nu mai vorbim de posibilitatea de a vă crea singuri arsenalul.

Crearea de pe tortul paragrafului e reprezentată însă de șase „prestige classes” introduse în joc: disponibil e de la nivelul 20+. Pentru iubitorii de pace și prieteni între popoare, există Jedi Watchman (Jedi Watchtower, nu?), Jedi Master și Jedi Weapon Master. Cei din tre vor mai întâi necazuri la suflet și tortă pot alege între Sith Assassin, Sith Marauder sau Sith Lord — un soi de Manea slutul și urâtul de-al lor.

Armata e cu noi?

În primul KotOR ideea de a lăsa jucătorul să-și aleagă singur destinul a fost una excelentă după părerea mea, și mai și compensa structura destul de ciurmară a jocului. În KotOR II, producătorii dau cu liberul arbore în stânga și în dreapta party-ului vostru. Calea pe care o alegeți (light sau dark) influențează deciziile însoțitorilor voștri, acestea variind de la „Yes master, te urmez master” și până la „Vasile, eu plec la mama”. Fiind oameni serioși și responsabili, producătorii s-au gândit că ar fi răsunos să limiteze influența doar la atât, adăugând și posibilitatea ca decizia membrilor să fie influențată în



Nu vă apropiați că tip „Viol!”

mare măsură și de personalitatea puternică a jucătorului. Pe scurt, dacă sunteți lideri respectați, dar cu viziuni întunecate, îi veți putea determina și pe alții să vi se alăture.

Vânt bun din pupa

Pentru că fiecare iubitor de KotOR este în esență un vântura universului, jocul vine cu șapte planete explorabile printre care Dantooine (fosta casă a Ordului Jedi acum în ruină), Korriban (temutul tărâm al Sith), Telos și Dxun (vom afla și vom vedea ce e și cu el). Transportul interplanetar este asigurat de Ebon Hawk. La urma-urmei, posesorul din aventura precedentă e oale și ucele, așa încât nu cred că se separă. Odata coborât din navă, vi se promite un mediu de joc imens, texturat și detaliat cât să crape plăcile de video de invizibilitate coborât, ar fi păcat să stați de pomană în aia de actunea prin pală. Fiecare planetă vine cu oferta proprie de misiuni bonus, plus punctele de experiență aterente.

La vremuri noi, tot noi

Critica a fost în mod sigur unul dintre motivele pentru care jocul s-a lipit de sufletul multora dintre voi. Drept urmare, engine-ul folosit va fi același, cu mici adăuguri și îmbunătățiri pe ici pe colo, prin părțile esențiale. Practic, asta se traduce prin texturi mai detaliate, animații și efecte mai bine realizate. Lupte e promis să le dea

drept, imersivitate, efecte atmosferice și ce o să se mai treacă producătorilor prin cap (sperăm asta în speranța că nu e vorba de un light saber). Deși există anumite voci cărcotase care susțin că Ordoian ar fi trebuit să monească ca un engine nou, eu unul dau în viața rostul. Actualul motor e gratuit și face treaba mai mult decât decent, singura mea obiecție născută de ipoteza că e prea expansiv al domnișoarelor din joc.

Răbdarea fie cu voi

Acestea fiind spuse, nu pot decât să vă urez așteptare ușcată: jocul fiind programat să apară abia în luna teoriei a cunului viitor. Timp destul pentru a vă ascultă mințile, antrena spiritul și scăpa de frații mai mici și rătăcitori care când pun mână pe sabie fac numai degele prin casă.

■ Jack the Ripper



Un băiat supărat foc

Titlu	Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords
Gen	RPC
Producător	Obsidian Entertainment
Distribuitor	LucasArts
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	februarie 2005
ON-LINE	www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords



Time of Defiance

Sau definiția MMORTS-ului

review

➤ Dacă nu știi cum e să devii dependent de un MMOG (massive multiplayer online game) înseamnă că nu ai jucat Time of Defiance. Nu mă refer aici la RPG-uri precum Anarchy Online, Eve



Prima mea colonie

Online sau Guild Wars, ultimul reușind incredibilă performanță de a-mi mânca câteva zile bune din viață în care tot ce-am făcut a fost să mă războiesc cu zeci de drăcoveni, doar de dragul de a crește cât mai repede în nivel. Și când te gândești că până atunci i-am arătat cu degetul pe fanii genului știu-am vorbit „de bine” pe la spate! După o asemenea „traumă”, credeam că nu voi mai avea vreodată nevoie de zeci de catele și sandwichuri cu care m-am delectat timp de aproape trei zile. Am crezut greșit pentru că ceea ce a prima vedere părea a fi o experiență de câteva zile, urmată de un review scris pe o pagină, avea să se transforme în principala motiv pentru care am început să pierd din nou nenumărate nopți cu ochii adânc înfipti în monitor, în compania celui mai nou bun prieten al meu: caleaua. Oare a meritat? Cu vârt și „ndesat”, crec.

Casa noastră, Nespanona

A fost odată, cu nămoldata, că de n-ar fi fost nu trăs mai prostescă lume minunată. O planetă plină de bogății pe numele ei Nespanona, care, la un moment dat, din nefericire, pentru ocuroșii ei până atunci terroști, a expodat. Ștind că tel de nenorocire urma să se abată asupra lor, locuitorii

planetei s-au pregătit din timp pentru terribilul eveniment, plasând sub crusta planetei dispozitive antigravitaționale cu scopul de a asigura plutirea prin spațiu a fragmentelor ce aveau să rezulte în urma acestui cataclism. Aceasta a fost soarta salvatoare care a permis supraviețuirea rasei Cog. Rezultatul? Mii de insule de diferite forme și mărimi, ce plutesc prin spațiu împrăstiate pe un teritoriu ce măsoară peste 4.000 de kilometri pătrați, așteptând să fie repopulate și explorate de către ce puțin rămasi în viață. Bineînțeles, unul dintre aceștia ești chiar tu, scopul fiind acela de a uni toate aceste insule sub conducerea ta. Un imperiu pe care îl vei clădi (dacă vei reuși) călcând în picioare o multime de

alte imperii jucători asemenea ție, care urmăresc să obțină același lucru: putere absolută sau cât mai multă cu putință. Însă rețu în care îl vei atinge telul va depinde numai de tine. Fie că vei atinge sau te aliezi cu un alt imperiu, fie că vei porni la drum pe cont propriu, scopul rămâne același: Expansiunea.

Am fost mic, acum sunt mare!

Începutul, ca orice început, este destul de greu. Inițial, imperiul tău este format dintr-o singură insulă. Te poți pune la dispoziție un cartier general, cu ajutorul căruia vei putea construi noi clădiri de importanță strategică și economică: câteva nave de răznoi



Mereu în expansiune

doiă bucăți scouts, transportoare de minereu și vehicule destinate minierii. O colonie și o poartă ceva mai deosebită, quantum gate, ce permite transportul instantaneu al navei ori al altei proprietăți personală către diverse coordonate de poartă sau spre alte asemenea porți. Dar cel mai important: aceeași poartă, este și permite contactul cu organ zăbe învâlcădat în mister. A Opta Casă, în care

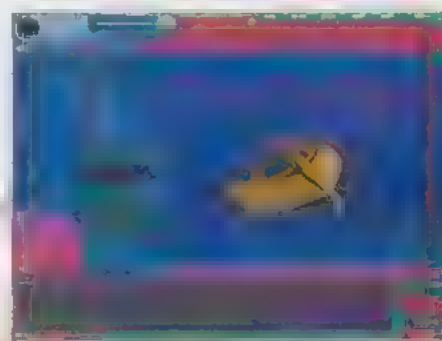


Așa ar trebui să arate o colonie

putere militară și economică depășește tot ceea ce ti-a fost dat să vezi până acum. Primul lucru pe care trebuie să-l faci, o dată ce te-ai văzut stăpân pe insulă, este să cauți noi insule, ale căror resurse sunt esențiale dacă vrei să îți construiești nave și clădiri noi (cărora ulterior le vei putea face și upgrade-uri). Esențial în acest sens este scout-ul care, trimis în explorarea spațiului din jurul insulei tale, va descoperi noi insule mai mult sau mai puțin bogate în resurse. Acestea se vor alătura, rând pe rând, imperiului aflat într-o continuă expansiune. Pentru a apăra un astfel de imperiu este nevoie, bineînțeles, de nave noi de luptă și de distrugătoare, pe

care le vei obține numai construind un șantier naval care, la rândul lui, alături de restul clădirilor unei colonii, are nevoie de protecție maximă în fața invadatorilor. De aceea, fiecare colonie trebuie apărată cu cât mai multe turele defensive și turnuri de apărare pentru a proteja cele mai importante insule ale imperiului și resursele agonisite cu sudoarea frunții. Dar construirea unor clădiri sau nave noi durează extrem de mult. De exemplu, numai pentru finalizarea construcției unui scout a trebuit să aștept aproape un sfert de oră, iar pentru o navă ceva mai specială, coloniser-ul, ce are ca scop colonizarea de noi insule, am avut de stat aproape o

oră întreagă. În tot acest timp navele de transport, cărora le am stabilit dinainte rutele comerciale, călătoreau de la insulă la alta pentru a recupera resursele pe care transportoarele miniere le extrăgeau (ară încetare, secătând insulă după insulă, asigurând astfel bunăstarea „măretului” meu imperiu). Însă nu orice tip de resursă poate fi extras cu ajutorul vehiculelor construite în propriile șantiere. Moss-ul, un zăcămintă extrem de rar care alături de apă constituie moneda de schimb dintre imperiu și A Opta Casa, nu poate fi extras decât cu ajutorul unor vehicule speciale pe care le vei putea achiziționa doar de la aceasta din urmă. Iar dacă de-a lungul timpului vei depune cantități însemnate de moss și apă în banca controlată de A Opta Casa, vei putea achiziționa porți noi, transportoare sau nave de luptă precum și o serie de nave extraterestre, pe care Casa le-a capturat în urma războaielor purtate împotriva unei rase la fel de misterioase, a căror rază de acțiune și



A Opta Casa are multe de oferit. Dacă ai bani

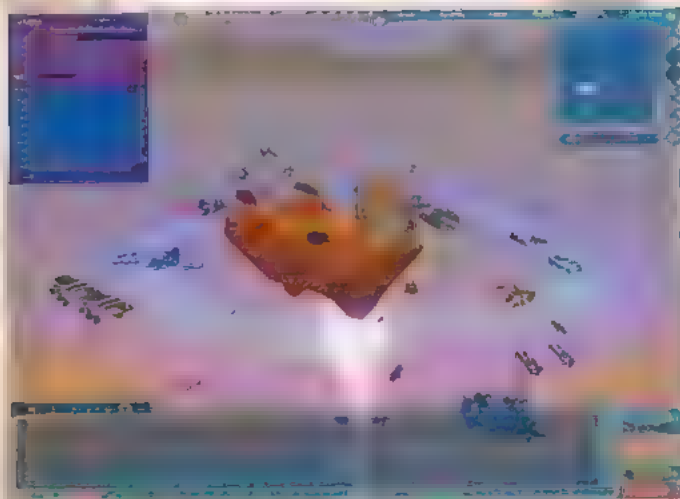


Shadoo scout la datorie

putere de foc este, în mod evident, mult mai mare decât a celor construite în propria ugradă. A Opta Casa nu se ocupă însă doar cu vânzarea de nave sau resurse. În schimb, moss-ului sau al apei poți afla coordonatele altor porți și mai important, poți afla informații despre mișcările altor jucători pe hartă (care, prevăzători din fire – în cazul meu, au cumpărat din timp tăcerea Casei). Zilele vor trece pe nesimțite, iar imperiul se va extinde văzând cu ochi. Dar asta numai până în clipa în care una dintre navele tale va intra în prima insulă a unui imperiu dușman. Sau e pe a ta.

Toate bune și frumoase?

Toxice trebuie să faci în prima parte a jocului este să aiergi după resurse. Extragerea acestora cere însă multă



Centrul operațiunilor în toată splendoarea lui



Prima confruntare

rabdare, această activitate ce ocupă o bună parte din timp fiind, ca în orice alt RTS, principala ocupație a imperiului. Apoi vei avea de ales între a te extinde rapid în toate direcțiile sau a te concentra o flotă de temut cu a totului care a să pornească cât mai repede la luptă împotriva altor imperii. Resursele sunt în număr de șase: Coal (folosit drept combustibil pentru navele construite de tine), Lemn, Metal, Piatră, Apă și Moss despre care am vorbit ceva mai devreme. Însă cel mai important aspect în cazul lui Time of Defiance este că jocul își va vedea de treabă chiar și după ce te-ai deconectat de la server. Tot ce ai de făcut înainte de a părăsi jocul este să împarți ordine în stânga și în dreapta și să te rogi la Doamne-Doamnă să nu te descopere dușmanul. De ce? Pentru că una e să comanzi personal apărarea și alta să asculți atât să se descurce pe cont propriu. O spun din

proprie experiență, acesta fiind motivul pentru care mi-am pierdut primul imperiu. Dacă se întâmplă să pătești același lucru, asta nu înseamnă că totul este pierdut. Imediat vei fi re poziționat pe năvăl într-un loc tent pentru o scurtă perioadă de timp, ce-i drept de ochiul vigilent al dușmanilor și te se oferă șansa unui nou început. Va fi însă mult mai greu, deoarece nu vei mai avea la dispoziție propria insulă și o poartă, ci doar o mână de nave cu ajutorul cărora va trebui să colonizezi prima insulă care îți va servi în calitate de bază. După aceea poți începe construcția unor clădiri noi.

Merită?

O sesune de Time of Defiance te costă în jur de cinci ore sterline și durează maxim 28 de zile dacă alegi să joci în prima divizie, această încercare

fiind recomandată doar jucătorilor experimentați. Începătorii pot alege liniștiți participarea într-un joc din diviziile inferioare, care durează mai puțin și unde vor avea parte de un gameplay mai alert, aceasta fiind principala diferență față de jocurile din diviziile superioare. Time of Defiance nu impresionează însă din punct de vedere vizual, dar este un joc foarte strategic de care împătimitii genului se vor atașa imediat. Jocul rulează foarte bine chiar și pe sisteme mai modeste, iar pentru a-l savura este suficientă o conexiune dial up. Personal, n-am fost niciodată un fan al genului, însă Time of Defiance, alături de alte titluri recent aparute pe piață, a reușit să-mi schimbe pentru totdeauna părerea pe care o aveam, până de curând, despre asemenea jocuri. Un joc fascinant și deosebit de complex de care nu mă voi dezlipi prea curând și pe care îl recomand tuturor. Merită!

■ KIMO



Războiul este inevitabil

Titlu	Time of Defiance
Gen	MMORTS
Producător	Nice y Crafted Ent.
Distribuitor	Nice y Crafted Ent.
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.niceycrafted.com/tod

					
Grafică	7/10				
Sunet	7/10				
Gameplay	9/10				
Multiplayer	10/10				
Storyline	7/10				
Impresie	9/10				

8,1

Hercules



În sfârșit, poți să te bucuri de un sunet surround de calitate în filmele pe DVD și în jocurile de pe PC-ul sau consola ta video

SUNETUL SURROUND

Design modern și atractiv

Putere totală: 60W RMS
Subwoofer 35 W în incintă de lemn
2 sateliți x 12.5W ecranăți magnetic
Telecomandă pe fir cu mufă căști și
potențiometre Power/Volum - Bass - Înalte



XPS 2.100

Sunset de înaltă fidelitate

Putere totală: 90W RMS
Subwoofer 40W în incintă de lemn
5 sateliți x 10W ecranăți magnetic
Telecomandă pe fir cu mufă căști și
potențiometre Power/Volum - Bass - Rear



XPS 5.100

Compatibile cu PC / DVD player
PlayStation® 2 / Xbox® / GameCube™

www.hercules.com

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, sector 1, București. Tel : 021-5690600, Fax 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate





Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude

Iar dăm iama-n gagice!

De la apartie și până în prezent, „Leisure Suit Larry” a fost seria de adventure-uri iubită de mulți și criticată de pud.bonzi. În goana sa după fete frumoase Larry a fost înjurat, interzis, controversat, dar și jucat în disperare. În defnltv, cât se puteau împotrivi unui joc nesimțit la modul simpatc, dar îmbibat de umor? Evident, ideea ca Larry să se întoarcă și, încă mai 3D ca niciodată, a fost una bună. Sau nu?

S-a deschis sezonul de agățat

Sătui probabil de vacanțe în stațiuni de lux sau de croaziere de moravuri ușoare, producătorii s-au gândit să-l trimtă pe pușărețul nostru la facultate. Și ca avântul lui să fie unul tineresc, vechiul Larry Laffer își ia vacanță și-l pune în prima linie pe vajnicul său nepot (tot Larry, dar de data asta loveage), l-au pus la dispoziție un întreg campus plin de fete frumoase și mai ales dontoare Blonde, brune, roscate, ușuratece, tocilare, bogate, sărace, destul cât să-i tresalte de bucurie... inima. Și cum Larry nu e Larry dacă nu participă la un concurs, un suflet mios a inventat unul numit „Swingles” numai bun de etalat lte de seducător. Calificarea în fiecare probă a concursului e asigurată numai pentru adevărații Don Juan. În fapt, este vorba despre același sistem vechi de când Larry. Dacă vrei să avansezi în joc începi să faci avansuri duduilor disponibile într-un tramos pe sub piele și în final o dai în bară, dar păstrezi un obiect ca amintire. După care, te duc trumuse la Uma (mmm... Uma), prezinți respect veie drăgălăseni și treci la

nivelul următor, cu noi locații, noi personaje și, mai ales, noi posibile cuceriri. Evident, toată goana asta după fete nu e muncă patriotică: ce fată nu și-ar dori o întâlnire cu învingătorul „Swingles”?

Până aici, toate bune și frumoase, nu? Așa mi-am zis și eu. Mai bine tăceam din gură.

Iubirea e acel ceva care se face cu mâna...

... și-au zis producătorii când au aprobat noul tip de gameplay. Locul vechiului sistem point’n’click, condimentat pe ici pe colo cu dialoguri porcoase (porcoase pentru cine pricepea subtextul, scenariul nu era obscen pe față), este luat de un hibrid înfrorător ca realizare. Pe scurt, jucătorul nu mai este nevoit să-și frământe creierii în căutarea soluției (replica potrivită, obiectul potrivit, combinația potrivită), ci trebuie să fie iute de mână. Acțiunea apare sub formă de mini-jocuri arcade, bazate pe plesnirea într-o anumită ordine a tastelor???? Un dialog cu una dintre viitoarele-foste dne Larry constă în ghidarea unui spermatozoid printr-un tunel. În funcție de obstacolele ocolite sau nimerite, Larry va da o replică deșteaptă sau va trânti o gogomănie îngrozitoare. Asta ca să nu mai amintim grohăiturile sau obscenitățile gratuite, delicioase oricărei conversații. Teoretic, ideea pare interesantă și merită să dinamizeze acțiunea. Practic, pentru fiecare fătucă care trebuie cucerită vei fi nevoit să treci cam prin aceeași serie monotona de mini-arcade-uri. Trecând cu vederea simplitatea de-a dreptul stupidă a unora dintre ele (precum și inutilitatea altora),

vei da cu capul direct în nivelul de dificultate, setat probabil pe „sado-maso” (tot intră în tematica jocului). Și uite așa se aunge la nenumărate și exasperante ecrane „Play again?” (pe care le urăsc mai mult decât pe celebrele ecrane albastre de Windows...), la nevroze și psihoze, acum știu și eu de ce se aruncă lumea de pe macarale, bine că n-aveam una la îndemână.

O bilă albă merită acest Larry 8 pentru implementarea mișcării personajului în mediul înconjurător. Măcar merge. Stresul abia acum vine. Fiind făcut și pentru consolă, jocul este sectionat în mici zone de încărcare. Vrei să ieși din camera ta? Stai să se încarce 30 de secunde. Între timp poți admira o poză cu una dintre frumusețile campusului, fie personaj virtual sau model real. Vrei să pleci în oras? Mai stai 30 de secunde. Vrei să ieși din joc? Nu durează decât... s-o crezi tu că durează! Ctrl-Alt Del și End Task scrie pe tine!

Tot de la consolă i se trage și controlul arhaic pentru un joc PC (împrăștiat pe sumedenie de butoane), control care putea fi rezolvat elegant printr-o interfață deșteaptă. Dar dacă jucătorul nu trebuie să gândească, de ce ar face-o producătorul?

Larry + 3D = LOVE?

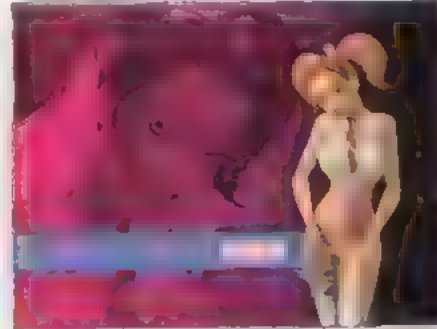
La o primă vedere, grafica pare să-i iubească pe Larry mai mult decât femeile. Jocul arată bineșor, fără a excela însă. Personajele și peisajul sunt viu colorate, paleta folosită este destul de variată, în principiu putem spune că măcar a ci băiet au făcut o treabă bună (bună în comparație cu restul, evi-



Auzi dragă, da' de un dans în doi ce zici?



Die alien beast!

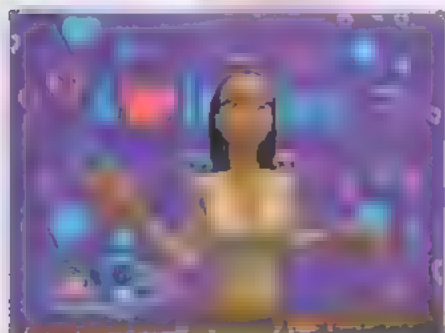


Zena – Warrior Princess

dent. Fiind un joc în care teoretic amorul joacă una dintre roluri principale, indivizii sunt realizați într-un stil tipic cartoony. Dezavantaje majore apar când personajele intră în prim plan și ne dezvăluie o figură răcută cam din topor, destul de culturoasă și lipsită de prea mulți detalii. Cât despre lipsa i-chromisation, aceasta este admirabilă, dar lipsește cu desăvârșire. Dar cum High Voltage Software este o firmă serioasă care nu concepe să nu-și dea cu stângu-n dreptu, a reușit să bazeze și în dreptul graficii categoria „de oare”. Au băgat cenzura. Acum nu vreau să îți gresit înțeles, ideea de a vedea pixeli explicit în mișcare nu mă pasionează în mod deosebit. Mă deranjează în schimb modul grobian de realizare. Nici vechile versiuni nu ne prezentau banane sau prune sau salată de fructe, că tot vorbeam, dar modul în care băreții strau să facă asta era mult mai inteligent, bazat pe amplasarea unor obiecte în decor sau pe un unghi mai sugubătil camerei. În productia de totă subtilitatea primește doi puncte. În gură de la dreptunghiul „Censored”, mare cât neamul prost. Am încercat să privesc cenzura asta ca pe un mod de a face haz. La urma-urmei, e cam greu să ieși în serios așa ceva, când interfața și decorul a cătaesc o adevărată tară bananiera. În plus, site-ul oficial oferă generos varianta necenzurată (contra cost, evident). Să dau bani pe pixeli despuțati mi s-a părut o idee complet tampita așa că am revenit la varianta veche, cu gândul că dacă înlocuiau enormitatea de dreptunghi cu un cap de Larry, poanta ar fi fost chiar reușită.

A fost odată...

pe la începutul productiei un story-line care avea potențial. Nu-i vorba că lare și acum se încadrează lejer în stilul serie-telei cu povești simpatice și fiecare aventură are un



Mmm... Uma



Aaa... ce ziceam?

deznodământ haios (am fost chiar plăcut surprins de vreo două ori de inventivitatea scenaristi ori). Din păcate, potențialul despre care vorbeam este asasinat metodic de gameplay-ul tembel. Un dialog care pare simpatic în primă fază devine de-a dreptul frustrant, fiind nevoit să-l ascuți de n ori, adică până treci de mini-arcade-ul în timpul căruia se derulează. De asemenea, după ce te enervezi zdravăn cu respectivele joculețe stupide, modul în care Larry al nostru se face de râs tinde să nu mai aibă nici un haz.

Mmm, aaa, eee

As fi vrut să vorbesc mai mult despre muzica jocului, una dintre chestiile bine realizate în seriile anterioare. În acest caz, producătorii au optat pentru influențe vândite hard-rock. Din păcate, eu am remarcat coloana sonoră doar în meniul principal și în alte vreo două-trei locuri. Sunetul e făcut decent, vocile actorilor sună bine (dar cam monotone), singurul lucru care merită reproșat fiind



Scumpețe, ori faci ca mine, ori îți ieși un cap în gură

avalansa de injurături cu care este împănat dialogul. Fie că mergi prin campusul virtual respectiv, fie prin Ferentari, impresia e cam tot aia: What's the f*cking idea?

În concluzie...

... vă puteți mânca nervii cu un arcade simplist și întant. Ar fi o idee ca producătorii să lanseze pe piață un pachet special Larry, care să conțină lingură și furculiță. Lingura pentru mâncat conștiincios nervii amintiți, iar furculița pentru a se putea zgâria fiecare de bucurie că a dat banii pe produs. Altfel spus, jocul costă 27,50 de euro și nu face nici două parale.

■ Jack the Ripper

Titlu	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Gen	3D Adventure
Producător	High Voltage Software
Distribuitor	Sierra
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,5 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.leisuresuitlarry.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	3/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	4/10

5,6



Medieval Lords

SimHamlet 1023

Evul Mediu este cunoscut ca o perioadă în care s-au petrecut o mie și una de lucruri necurate, știute sau neștiute. Monte Cristo nu a vrut cu nici un chip să se la tranță cu istoria și a dat comenzi lucruri necurate cu numărul 1002. Medeeecieva 10000ords

Build

Fără a exagera câtăși de puțin, avem în fața ochilor un Frankenstein al jocurilor pe calculator. Savantul Nebun (cunoscut în cercurile selecte drept Monte Cristo), plin de Intenții Bune, a încercat să creeze o viață nouă folosindu-se de cadavrele bine păstrate ale unor reprezentanți de seamă ai genului City-Builder. Primul dezgropat a fost Caesar 3 (Pharaoh, Zeus Rise of the Middle Kingdom). Și a fost asimilat aproape în întregime. Din motive lesne de înțeles (unul ar fi lenea), înainte de a fi încorporat în „noul” produs, sistemul de joc a fost simplificat până la Dumnezeu și înapoi. Din aceleași motive, anumite elemente, dintre care singurul demn de amintit ar fi comerțul, au fost lăsate de zăbăzite. Arborele tehnologic seamănă mai degrabă cu un băț năștit în pământ, iar disponibilitatea unor clădiri este strâns legată de nivelul populației, forțând ipoteticul jucător să parcurgă aceiași pași ca și ipoteticul său vecin care buzonează și o Medieval Lords. Consecințele? Nu cred că mare nevoie să ti le prezint.

Defend & Expand

Similar seriei Settlers, toate așezările au fost înghesuite pe aceeași hartă, iar teritoriile sunt delimitate de niște granițe ce pot fi trecute doar de unitățile militare.



Primărie mistică...



Anexarea de noi feude se face în același mod, și anume construind clădiri militare în teritoriul inamic. Aici lucrurile sunt (dacă este posibil) și mai simple. Apare cotropitorul, turnulețele de apărare (în care joacă zarii soldații, trag cu săgete în inamic și cam la asta se rezumă toată povestea. La fel decurge și un conflict între unități. Aceleași săgeți, numai că de data asta sunt trase de niște omuleți trumosi modelați. Astfel, complexitatea atinge limita inferioară unde este așteptată de diversitatea unităților. Plini de mândrie că au reușit să mai tăsească un aspect al jocului, producătorii au trecut la „împachetarea” monstrulețului într-un ambalaj cât se poate de atractiv...

Just Look. Don't Play...

Monstrul a fost trezit la viață într-o perioadă în care creatorii ar fi fost aștepț rug (păcat că în zilele noastre arderea pe rug este pedepsită prin lege... norocul lor), și anume în Evul Mediu. Probabil că în mintea lor întreprindea Monte Cristo s-au gândit că Evul Mediu este un motiv suficient pentru a-și vinde urâtenia. Mare greșeală. Cuvinte ca originalitate sau creativitate se pare că nu și au locuit în vocabularul majorității producătorilor din ziua de azi. Totuși, nesiguri pe puterea de convingere a Evului Mediu, Monte Cristo au apelat la cel mai puternic atractant din zilele noastre. Grafica. Tridimensională și mai multe nu. Construcțiile sunt o



Un adevărat măcel...

adevărată încântare pentru ochi, iar dacă vrei să vezi și o să vezi mai de aproape, camera este foarte docilă și te se aterne la picioare sub forma unui first-person de toată trumusețea. Măcar atât.

Din păcate pentru Monte Cristo gameri care se încumetă să si p ardă timpul cu un City-Builder au alte priorități, iar grafica nu este una dintre ele.

■ dOLAN

Titlu	Medieval Lords
Gen	City-Building
Producător	Monte Cristo
Distribuitor	Digital Jesters
Procesor	PIII 1,4 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.medievallords.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	5/10

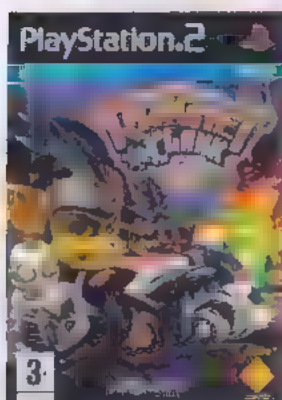


NOU

RULEAZĂ UNELE DINTRE CELE MAI BUNE JOCUR



PlayStation 2



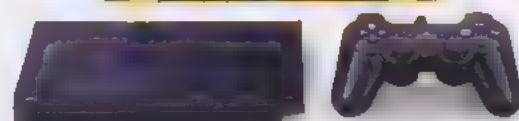
SONY
PS2
PlayStation 2
model 23000

prieteni, împreună
/placă de rețea încorporată
filmele tale, muzica ta
/dvd player, cd player
ușoară, silențioasă
/900 g, alimentator extern

îți permiteți

6.999.000 lei

TVA inclus



Disponibilă în Cora, Carrefour, Diverta, Altax,
Media Galaxy, Flanco, Best Computers, Germano
Sony Reference Shop și în toate celelalte magazine
reprezentative de electronice și IT din țară

* imaginea consolei în mărime naturală

Tactica și mirosul de ars

in limba română, atât de bogată de
fel, în mediile mai puțin literate există
un sinonim al cuvântului nimic, care
în sună în transcriere fonetică ceva de
genul „Nexan”. Sincer, habar nu am de
etimologia acestui cuvânt și nici nu știu
dacă Șen (signor) și-a găsit o con-
fuzii) Pruteanu îl înceapă de demnitate
prezentare al fenomenului neologism
carpato-danubiano-pontic. Asadar, ca-
ci mă autoparafrzez în scrie, că înainte
cu gură nu s-a inventat încă (bine era
că mai scăpam de Woluri), înnebarea
este: Nexus nexan sau Nexum-Nexus.
Cum li s-a doua s-a răspuns deja în mod
disafirmativ (și că dacă limbă răsărită
nu doborâse cuvântul), scopul acestui ar-
icol pare de a demonstra sau nu exis-
tența celui de-a doua întrebări, și dacă
da, de ce gândind cu chipului să fie
de la de exemplu voronoi pe ambele
laturi de apă, țară și un bășchi

© 2017 by Editura Universității din București

500

[illegible]

Fondurile ar fi folosite pentru a cumpăra arme de asediu.





NEED FOR SPEED Underground



putemie de succesul primului Under-
noi recorduri de vânzări. Este însă vorba
de sine stătător

mai simțitor.
In redactia LEVEL, jocurile care au ur-

simulator auto veridic și a

au
k
on
a





premo
cimb
victor
rouă la
angou
mai puțin de pat
pe lângă clas
și Ding), și
Om, O
leam

Auto III, toți producătorii de
implementeze în noile lor
titluri o cât mai mare libertate

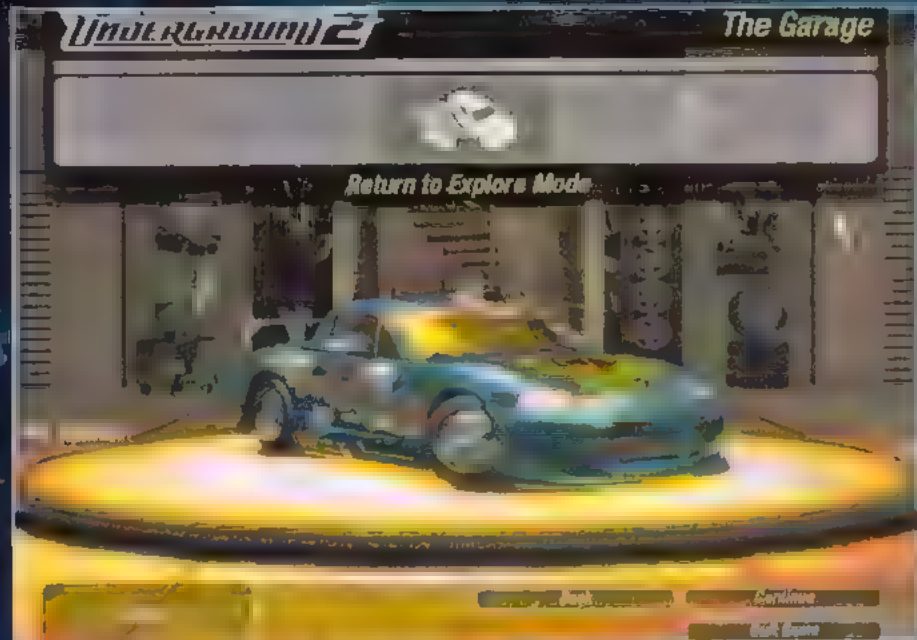
de obligație, admirând peisajul, ciec



Revenind acum la tipul cursei disponibil, în Underground 2 acestea apar ca icon-uri în anumite locații de pe hartă, iar pentru a participa la o anumită cursă trebuie să conduci până la respectiva locație și să îți dai acceptul pentru a începe nebunia. Orășul este însă încă destul de întortocheat, iar un sofet amator va avea probleme în ceea ce privește orientarea, s-ar putea să-ți repede înfrunt și pierdut printre autostrăzi și străduțe. În ajutorul jucătorilor producătorii au implementat un GPS care te va fi respectivilor (până numai de mare ajutor. Totuși trebuie să faci efort să îți selectezi pe hartă locația la care vrei să ajungi și o săgeată pe care ghida pe cel mai bun drum posibil.

Pentru a sublinia nou-acordată libertate de mișcare a fost conceput un nou mod de joc, Custom. Dacă ai fost sau ai promovat înodată o altă mașină, poți suna prin oraș, auzind să înțelegi repede despre ce este vorba în Custom. Diverși alți șoferi cu mașini noi voagează și plimbă prin oraș în căutare de adreșă. De fiecare dată când ajungi lângă o astfel de mașină, poți să dai curs proprii vocării, iar prima mașină care te urmărește din urmă și te deridează câștigă puncte și respect. Căpitanul de mașini și conducător de Custom dăce la deblocarea unor recompense din ce în ce mai mari.

Downhill Drift este un alt tip de mașină. Este un tip de mașină care se poate desfășura în săli speciale care ajută la Drift. Driftul se face pe o suprafață plină de fricție și este mai ușor de controlat.



Direct și sunt clare pe toate mașinile și sunt întotdeauna la dispoziția jucătorilor. OS-ul este foarte ușor de utilizat și este foarte rapid. În ceea ce privește controlul, poți controla peretele și poți controla starea.

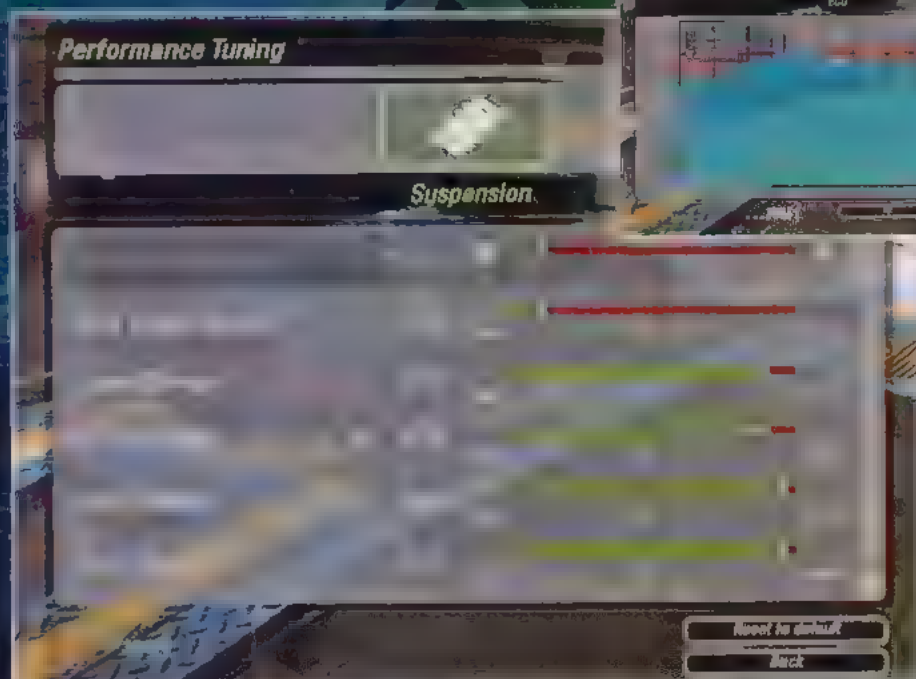
Underground Racing League (URL) este unul dintre cele mai importante elemente ale jocului. Este un sistem de sponsorizare care îți permite să îți personalizezi mașina și să îți dai un nume. Este un sistem de competiție care îți permite să îți dai un nume și să îți dai un nume.

În ceea ce privește controlul, poți controla peretele și poți controla starea. Este un sistem de competiție care îți permite să îți dai un nume și să îți dai un nume.

În ceea ce privește controlul, poți controla peretele și poți controla starea.

Custom

Custom este un mod de joc care îți permite să îți personalizezi mașina și să îți dai un nume. Este un sistem de competiție care îți permite să îți dai un nume și să îți dai un nume. Este un sistem de competiție care îți permite să îți dai un nume și să îți dai un nume.



Ținem ceva de grafice

În ceea ce privește controlul, poți controla peretele și poți controla starea. Este un sistem de competiție care îți permite să îți dai un nume și să îți dai un nume. Este un sistem de competiție care îți permite să îți dai un nume și să îți dai un nume.

În ceea ce privește controlul, poți controla peretele și poți controla starea. Este un sistem de competiție care îți permite să îți dai un nume și să îți dai un nume.

În ceea ce privește controlul, poți controla peretele și poți controla starea. Este un sistem de competiție care îți permite să îți dai un nume și să îți dai un nume. Este un sistem de competiție care îți permite să îți dai un nume și să îți dai un nume.

FIFA Soccer 2005

Regele s-a întors!

✓ Seria FIFA nu mai are nevoie de nicio prezentare. Cu bune, cu rele, majoritatea dintre noi așteptăm în fiecare toamnă să apară cel mai recent FIFA, să vedem ce aduce nou și dacă schimbările făcute de producători ne mulțumesc. Principalul lucru care contează la un joc de fotbal este că în timpul meciurilor să-ți poți controla echipa cât mai ușor, iar desigur, rarea jocului să semene cât mai mult cu ce vedem în realitate. Am putea spune că lucrul cel mai important cu care se laudă FIFA 2005 este o fluiditate mai mare a jocului. Pornind probabil de la teoria conform căreia într-o echipă mare areargă mingea și nu jucătorul, și în FIFA 2005 posesia balonului, faza de construcție și jocul de pase sunt cele mai bune metode de a-ți domina și ulterior înfrânge adversarul. Preluările, una dintre noutățile aduse în acest an, combinate cu cele trei metode de a pasa sunt unul dintre plusurile jocului. Cu acest „First Touch” SHIFT + săgeți în momentul recepționării pasei se realizează o preluare a balonului pe o poziție viitoare, care în majoritatea cazurilor lasă adversarul fără replică, ar tu ajung într-o situație favorabilă. Partea mai puțin realistă cu acest „First Touch” este că face din majoritatea jucătorilor niște mici Ronaldo de Assis Moreira. Adică să fim serioși, în realitate sunt o grămadă de jucători care cu greu reușesc un stop, iar cu depășirea adversarului din preluare nu au nici o tangentă. Din 2004 s-au păstrat controlul „let the ball” și modurile de executare ale loviturilor libere unde, pe lângă îndemânarea noastră, mai contează și jucătorul desemnat să execute lovitura liberă. Loviturile libere, cornerurile sau pur și simplu pasele și controlul balonului se pot exercita la „Practice



Mode”, pentru cine dorește să scrize unele puncte de reper înainte de confruntarea cu AI-ul. În FIFA 2005 am remarcat la călătorul unele mici manevre tactice în timpul jocului, cum ar fi situațiile în care încearcă să creeze superioritate numerică în anumite zone. Alceva notabil despre AI nu ar fi de spus și consider că FIFA este mult mai interesant jucat cu cineva în unul dintre modurile de mult player decât să mă plimbescă jocul AI-ul (am impresia că joc mereu împotriva Germaniei). FIFA 2005 se mai poate juca și în moduri „carieră” în acest fel jucătorul are parte și de ceva management incomparabil cu ce găsim în jocurile dedicate. După ce îți alegi o echipă, iar printr-un mail îți se comunică obiectivul pentru sezonul în curs, te poți apuca de transferuri sau de upgrade-uri pe la cele opt secțiuni posibile. Punctele pentru upgrade-uri se strâng în urma rezultatelor bune.

Ce vedem, ce auzim !

Tribunele au rămas aceleași ani mai de slabă calitate, navigarea prin meniuri e anevoioasă, iar de Andy McCool încă nu am scăpat. Dar aceste lucruri nu contează la fel cum nu mă încălzesc cu nimic fetele unor jucători aduse și mai aproape de realitate. Împortant este ce se întâmplă pe gazon în jocul efectiv de fotbal. În FIFA 2005 baza de date e mai mare (noi tot nu avem



Juninho pregătit să deschidă scorul

loc), mișcările jucătorilor în timpul partidelor sunt mai realiste, iar gameplay-ul a crescut. Se pare, deci, că anul ce a trecut nu a fost în zadar și că cei de la EA au reușit să se achite de sarcină, adică un FIFA care să aducă o îmbunătățire semnificativă.

■ Răzăreatha

Titlu	FIFA Soccer 2005
Gen	Simulator de fotbal
Producător	EA Canada
Distribuito	EA Sports
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.fifa2005 ea.com

Grafică	9/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,4



Unii l-au inventat, alții l-au dus la perfecțiune

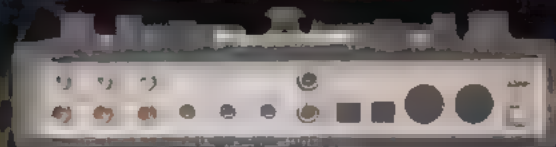
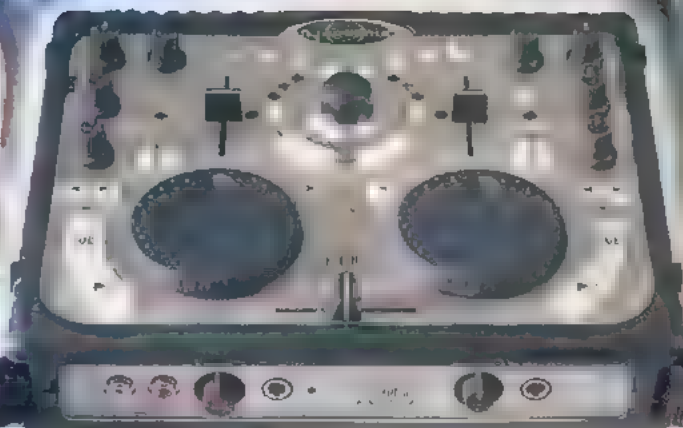
Hercules

FII DJ.

FII DJ ADEVĂRAT.

FII DJ ADEVĂRAT LA UN PREȚ ADEVĂRAT.

DJ CONSOLE



panou spate



panou față

ACASĂ

LA PETRECERE

IN CLUB

Revoluționara Hercules DJ Console îți oferă acces la toate instrumentele unui DJ profesionist, fără a fi nevoie să cari lazi de discuri. Doar conectezi laptopul sau PC-ul, niște boxe și începi. Dacă vrei, conectezi căștile sau microfonul și ești un DJ de nivel profesionist acasă, la o petrecere sau la club. Tot ce ai nevoie este aici!

- Plays Mp3's, WMA, .Wav, CD's
- Includes 24 bit sampling, 48KHz USB sound card
- 6 independent outputs - surround sound ready
- Stereo line inputs
- Midi in/out, General Midi
- Optical & co-axial SPDIF input/output
- Bundled with a large suite of DJ software
- Compatible with some other DJ software
- 43 assorted buttons, wheels, knobs, high quality ALPS faders

- Durable ABS plastic carrying case converts to slip-proof base, shoulder strap
- Phosphorescent keys allow you to see control surface in low light
- Loop sample, cue, match beats, cross fade, scratch, EQ, effects, change pitch, quick search for songs
- Monitor while playing, talkover attenuation
- 102dB ADC, 106dB DAC
- USB 2 & 1 compatible
- ASIO 2.0 compatible



THE HERCULES DJ CONSOLE UNREAL

149 €*

Unic importator:
Ubisoft România
Str. Siret nr. 95,
Sector 1, București
Tel.: 021-5690600
Fax: 021-5690601
e-mail: sales@ubisoft.ro

www.hercules.com

Produs disponibil în toate magazinele de specialitate



Ultra PRO Computers



SENORA ROMANIA SRL





Knights of Honor

Cu onoarea treci marea



Ador murăturile bulgărești, iar arde totți recoltati cu o dragoste netărmunită și murati în cea mai fină saramură mă ung pe suflet. Din păcate, cam atât ști am despre Bulgaria și eram mulțumit. Când am aflat că în inima Soției, o mână de omuleți hotărâți au de gând să tacă un joc, am râs cu lacrimi, în timp ce muscam cu pottă dintr-o pățăgică bu gărcască. Conșins că angajați Black Sea Studios se vor sătura să te plătiți în ouă și vor pleca la Electronic Arts, unde vor primi ouă de strui și lapte de mienă, am ignorat complet subiectul. Între timp, România s-a apucat să se dea cu schiurile pe Dea ul Economiei și a prins Bulgaria din urmă, iar eu mi-am îndreptat din nou atenția către acei bulgari și jocul lor mai medieval decât Charlemagne, Knights of Honor. Dacă ești un cititor tedești, îți amintești de un preview ce s-a făcut loc cu coatele într-unul dintre numerele trecute ale revistei LEVE, și de entuziasmul care m-a cuprins atunci. Spre deosebire de cazul neteroritat alu Lords of the Realm III, entuziasmul nu m-a parasit în prima jumătate de oră.

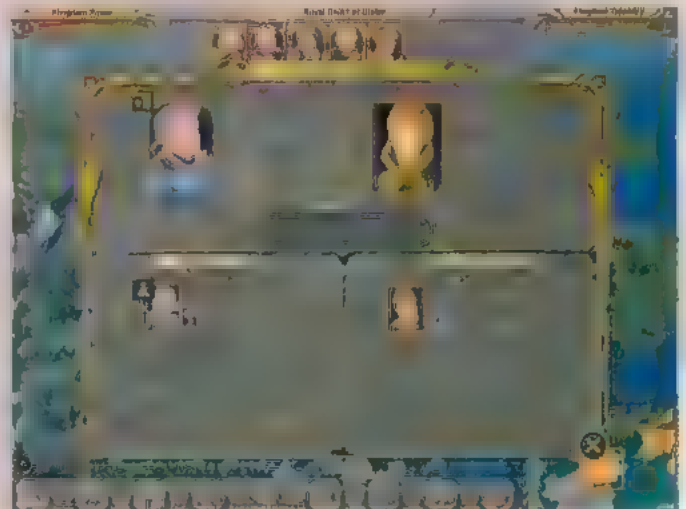
The King and Queen of Yorp

Foarte pe scurt, ne aflăm în fața unei strategii în timp real situate în Europa medievală. Sunt acoperite trei perioade mari și late, timp în care peste o sută cincizeci de regate se păruiesc de ți-e mai mare dragul. Un regat este alcătuit din una sau mai multe provincii ținute laolaltă de mâna de fier a Regelui. Spre marea bucurie a strategilor de pretutindeni, Unsul lui Dumnezeu nu este o entitate abstractă, ci o creatură în pixeli și oase cu o căruță de vicii și un cosuleț de virtuti, care, zice se, înțelegă comportamentul și relațiile cu vecinii. Aici sunt puțin sceptic, „mulțumită” unui scoțian, om plin de pioșenie, fără cea mai mică tendință expansionistă (așa era descris, nu te mint). Ei bine, pischeru, în timp ce mă atlam la cârma Ulsterului, îmi intră fără pic de rușine în țară și trece prin foc și sabie prima mănăstire care îi iese în cale. „Excepția care confirmă regula”, ar zice bulgarii, „un mic rateu”, așa concluzionează eu.

Revenind la problema spinosă a țărănilor de la 1917, și anume la pa-



Pe ei, arcașii mei!



Familia regală

mânt, centrul cultural și militar al fiecărei provincii este reprezentat de Oraș. Pui mâna pe Oraș, provincia îți cade la picioare iar tu ai mai făcut un pas către dominarea totală, scopul declarat al jocului.

Cavalerii! Fără prihană...

Cel mai important personaj al unui joc plasat în Evul Mediu este, inevitabil, cavalerul. Îmbrăcat în zale, înconjurat de o armată de cavaleri aspiranți (un mic eufemism pentru „scutieri”, personaje tragicomice, cu un viitor incert care trăsneste a bălegar de cal), face și desface tale și spânzură scoate argintul viu din prietenii și bagă oțelul rece în dușman. Knights of Honor pur și simplu nu putea lăsa cavalerii să stea degeaba pe pielea de urs din sutrageria castelului. Ca urmare, Curtea Regală și deschide porțile și ȋteră nu mai puțin de șase locuri de muncă pentru cavalerii someri. Pentru a putea ocupa posturile oferite de Curtea Regală SRL aplicanții trebuie să aibă o calificare de cleric, spion, general, constructor, negustor sau moșier (Landlord) și să fie dispuși să-și dea viața pentru rege și regat. Munca depusă de „angajați” pentru propășirea națiunii va fi răsplătită cu un post de guvernator al unei provincii iar provincia va fi blagosovită la rândul ei cu bonusurile aterente calificării respectivului. La prima vedere nimic mai simplu, însă dacă analizăm cazul unui spion infiltrat în Curtea adversă ajuns printr-un joc ciudat al sorții conducătorul unei provincii aflate sub obsăduirea dușmanului nostru de moarte, observăm că lucrurile nu sunt atât de simple pe cum par.

Stăpân peste cei câțiva cavaleri ce pot fi recrutați (cam puțini) este regele în persoană, despre care aș scrie încă o pagină dacă nu s-ar afla Mitza urât la mine. Așa că mă abțin și îți spun că moartea lui are un efect nepăcut în lipsa unui moștenitor.

În cazul în care moștenitorul legal există și se căsătorește, iar tata socru se hotărăște subit să-și viziteze strămoșii, toate posesunile acestuia îi vor fi oferite printu lui. O sabie cu două tăisuri, dacă ne gândim la pretendenții la tronul bătrânului, care în mod sigur nu vor privi cu ochi bun norocul ce și-a picat din cer. Desigur, oferta poate fi refuzată posibil, toate ce ar trebui luată în considerare... zic eu.



la să le fac o surpriză și să-î atac cu o singură companie de swordsmen

Economia e frate cu feudalul

Baza unui regat puternic este o economie de fier. La temelia unei economii de fier stă un comerț de oțel, iar piatra unghiulară a unui comerț de oțel este resursa însăși. Resursele (câ sunt mai multe), micul dejun al campionilor medievali, sunt pe cât de variate, pe atât de diverse (©). Pe treapta cea mai de sus se află moneda de aur curat obținută din taxe, comerț sau tribut la alegere. Totuși, principala sursă de venit o reprezintă negoțul cu regatele vecine. De aceea, e recomandat să angajezi minimum doi cavaleri absolvenți ai facultății de economie feudală și relații cu musulmanii și să-î pu la treabă cât mai repede. Alternativă nu prea există având în vedere că venitul realizat din taxe nu îți ajunge nici să pu bazele unei mici pescării, dar amite să ridici din temelii ditamai castelul.

După cum Cetatea Pământească ar trebui să trăiască în armonie depună cu Cetatea Cerească, bunurile materiale sunt completate de cele spirituale, anume pietatea și cântile produse pe bandă rulantă de locașele de cult, respectiv de diversele structuri construite în oraș. În cazul nostru, Biserica este o afacere, pietatea putând fi investită pentru a mări puterea regatului (Kingdom Power) o altă... să zicem resursă... desigur este cel mai potrivit termen. Pentru a fi în conformitate cu preceptul biblic conform căruia iubirea de arginti e un păcat de moarte, a fost introdusă inflația (aici Ghinea strâmbă din nas). Nu-ți

poti permite să fii zgârcit căci, dacă tot pui deoparte și nu cheltuiesti mai nimic, Dumnezeu te pocnește cu biciul Inflației drept în moalele vistieriei care se va goli văzând cu ochi.

La nivelul orașului, problema se pune puțin altfel, iar puterea aparține, în mare parte, Sfântului Stomac. Mâncarea este primul lucru de care ar trebui să te ocupi dacă vrei să a- lipici la țărani. Gura armatei trebuie să „mâncâncă” și ea ceva așa că hrana nu trebuie pierdută din priviri cu nici un pret.

Ultimele, dar nu cele de pe urmă sunt resursele întâlnite doar în anumite regiuni. Mătasea, caș, mătase și multe altele asemenea lor dau un plus de salvare comerțului. Motivul? Posesia unei asemenea resurse înseamnă accesul la anumite unități, c-ădini speciale sau alte





Casă, dulce casă

avantaaj. De exemplu, ipsa paștilor (pastures) te pun în imposibilitatea de a recruta un tăp de cavalerie. Fără locuri de păscut spațiale revedere calilor, iar fără cavalerie, cavalerie. Problema poate fi rezolvată elegant printr-o înțelegere în urma căreia arată un vecin și trimite cal din hotel personal al calului.

Chiar și pentru a mări gradul de rejecabilitate, punând de care a poveșteam puțin mai sus sunt distribuție a entor pe suprafața Europei. Într-unul din campanii. Mie personal mi se pare o treabă destul de dubioasă, având în vedere că astăzi Norvegia s-a așezat în postura de exportator principal de fișe de joc, am auzit să se fi întâmplat, cuiva, din „aleatori” înseamnă că există o șansă cât de mică

Ești om cu mine, sunt om cu tine

Cunoscut drept varianta neoficială a Legii lui Oni, zicala de mai sus stă la baza sistemului diplomatic perfect (deci utopic), în care toate diplomația reprezintă cel mai elegant mod de a trage de

timp, singurul nesancționat de Marele Arctur Ceresco. Rădăcinile sale de către bulgari, lăudat pe toate forumurile de specialitate (adică una singură, modul diplomatic implementat în KoH nu se ridică la mai multă așteptare, mele). Aspectele militare ale unei alianțe sunt tratate superficial, singura opțiune disponibilă fiind „Atacă l pe aia”. Nu mă îndoiesc de utilitatea ei, dar era loc de mai mult. Se pare că nu a fost luat la socoteală cazul în care vecinul care a ieșit catapultă își trimite baletul să aibă ceară pământ și apă, iar tu, pasnicul cămarat al unui mic statuleț agrar, ai nevoie disperată de ajutor. Ai fi fost foarte utilă o metodă prin care îți poți convinge aia să-ți trimită o mână de soldați cât să l spene pe pagan. Te poți ruga de el să declare război nesimțitului care-ți rededcorează casteul (caz în care vor fi trimise trupe, dar nu în ajutorul tău, ci pe tariaua agresorului). Desigur, capla moartă din curtea vecinului îți mai lăunează puțin perspectiva asupra vieții de lider medieval, mănăstirea carbonizată din lănsușoara ta te face să zici ceva urât despre Dumnezeu, Strategor și despre diplomat a lui Black Sea.

În rest, tratate de non-agresione care sunt încălcate mult prea ușor, nunți între bezadele tribut și alte ce e. Un sistem diplomatic ce depășește în complexitate oferta concurenței, dar suferă de prea multă păreră a mea. Putea fi mult mai bun și sper că un viitor patch să gâdile puțin mai mult micul diplomat care zace în fiecare dintre noi.

Ciolan însuși mână-n luptă vijelia îngrozitoare

Când diplomatul dă gres și se întampăna destul de des, sau când tentația expansiunii îți dă un brânz, e



Istoria se schimbă... Behold the Irish Empire!

randul oțetului să vorbească. Taran paștii vor fi luați cu arcana la oaste și vor fi transformați în carne de catapultă. După cum afirmam și în preview, diversitatea este cuvântul cheie. Pot fi recrutate peste cincizeci de unități complet diferite. Este acoperită toată gama, de la umilul răzeș purtător de furcă până la cavaleria grea înzăuțată din cap până-n cupitele catului. Ca spectacolul să fie complet „menajerie”, se alătură unități speciale diferite de la regal la regal.

După ce, cu mare sacrificiu, a încredințat o armată și i-a răscumpărat un general, e timpul ca ea să-și câștige pâinea făcând ce știe ea mai bine. Să dea în cap care cu sulfa, care cu paltoș, după putere. Iată, iată asta în cap na e chiar așa de simplu precum sună și este influențat de o mână de actori ce nu trebuie tratați cu indiferență. Atributele unităților, moralul, stamină pun umărul serios la câștigarea unei bătălii. După un marș îndelungat nu te poți aștepta ca săbierii să dea huzna în inamic de parcă ar fi stat toată ziua cu burta la soare. Pierderile în luptă enteează semnificativ moralul și e de așteptat ca ultimii zece tarani să o ia la fugă în fata unei sarje de cavalerie. Arcasii au un număr limitat de săgeți, ceea ce impune o abordare puțin mai prudentă a ostii tărilor. Centralul de avară lănci masive de război castiga experiență simplă în anumite abilități, ca urmare, conferă subordonaților anumite bonusuri.

Aseelile sunt realizate în pur spirit medieval, cu perbeci, catapultă și tot taca nău, însă au câteva mici bube, printre care se numără și poziționarea trupelor în momentul asaltului. Mai precis, din când în când, PC-ul hotărăște că ar fi mai bine să îți pună trupele în



bătăia arcașilor din garnizoană. Mai sunt și alte hibe. Alia mai dă câte un rateu (tactica lui favorită e un asalt frontal valabil și în cazul bătăilor purtate în câmp deschis), însă nu cred că e nimic care să nu poată fi rezolvat printr-un patch. Sau mai bine, dacă sunteți mult prea derutați de luptă, o puteți lăsa pe seama AI-ului.

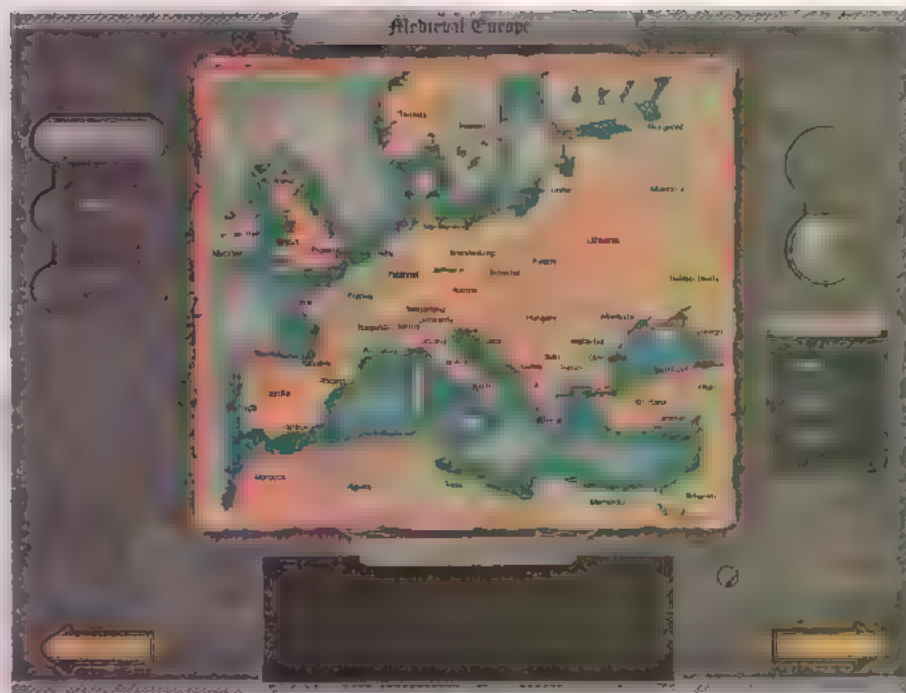
Timpul

O mare problemă a lui KoH o reprezintă timpul. Real? Ciclul zi-noapte este total nerealist, întinericul cade când dă Dumnezeu și o zi durează exact cât îi trebuie unei armate să străbată pe jos jumătate din Europa sau unui rege să îmbătrânească cu douăzeci și cinci de ani. Clădirile sunt construite infernal de încet, iar dacă nu ar fi fost introdusă funcția Time Compression, cred că aș fi îmbătrânit cu mâna pe măs și cu ochii în monitor. Timpul de construcție poate fi accelerat puțin măbind numărul de pălmasi dintr-un oraș sau numind guvernator un inginer constructor, dar diferența este destul de mică. Totuși, mulțumesc Divinității că Black Sea nu a făcut greșea celor de la Impressions (LotR 3) și a oprit timpul pe harta strategică în momentul în care te ocupi personal de bătălii. Păcat că schimbarea nu se observă decât pe nivelurile de dificultate Easy și Normal.

În plus, abordarea în timp real are micile ei minusuri observabile doar în momentul în care bucată ta de pământ se transformă în ditamai imperiul. O dată cu teritoriul crește și numărul deciziilor, timpul alocat fiecăreia scade și așa jocul tinde să scape de sub control.

Tehnica medievală

În materie de grafică 2D, consider că s-a făcut tot ceea ce putea fi făcut. Cu toate acestea, am fost impresionat de Europa pictată de graficienii de la Black Sea. Ceea ce trapează este atenția acordată detaliilor. Pe harta strategică, țărani de doi pixeli își văd liniștiți de treabă, norisori își aruncă discret umbra asupra peisajului și câte o pasăre apare exact în momentul în care crezi că ai văzut totul. Cu orice sunt altele cum nu se poate mai bine și totul îți dă impresia că te aperi în fata unui atlas desenat de un chinez bătrân cu o grămadă de timp liber. Una peste alta, grafica se potrivește ca o mânășă atmosferei me-



Terenul de joacă

dievale. Harta tactică nu se lasă nici ea mai prejos și încântă ochiul celor care încă mai pot aprecia un 2D de calitate. Unitățile sunt create cu migală și se integrează perfect în peisaj. Sincer să fiu, nu mi s-a putut închipa un KoH tridimensional. Pur și simplu, grafica 3D nu s-ar potrivea.

De parcă nu ar fi fost de ajuns, atmosfera este accentuată de un set de melodii cu tentă medievală cum nu am mai auzit de la Lords of the Realm 2 și de un voice acting care te transportă instant în trecut.

Notă personală

Seria Total War m-a complexat terribil și m-a năruit de ea ca dracul de tă mâie, iar RTS-urile convenționale (gen Warcraft & Co.) mi se par mult prea lipsite de adâncime în aceste condiții. Knights of Honor a reprezentat soluția ideală. Mult mai accesibil decât Total War (deși nu prea cred că asta a fost intenția producătorilor), cu un nivel de dificultate scăzut, jocul reprezintă un antrenament perfect pentru cei care ar vrea să se lăsa la trântă cu Medieval Total War, dar încă nu se simt în stare. Sentimentul de neajutorare care te cuprinde la început este eliminat rapid de documentația accesibilă în game printr-un singur clic și de un tutorial mai mult decât util.

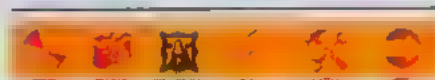
La final de articol, pot spune fără teamă că Knights of Honor este o experiență interesantă pentru viitorii partizani ai războiului total și, de ce nu, o

metodă de relaxare a veteranilor aceluiași război.

de LAN



Titlu	Knights of Honor
Gen	RTS
Producător	Black Sea Studios
Distribuitor	EA
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345 55 05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.knightsofhonor.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,2

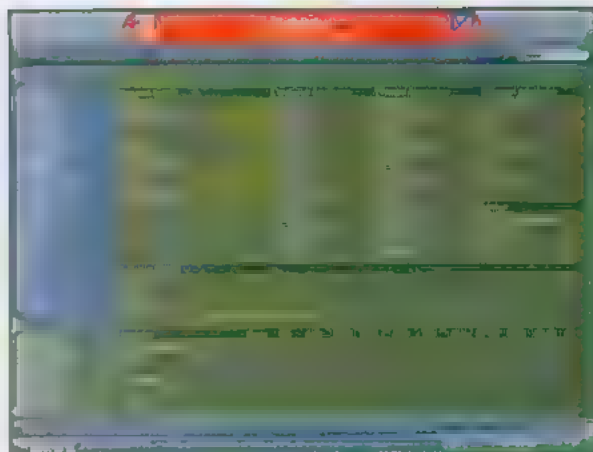
Football Manager 2005

Dependența are un nume nou

O dată cu el vorful dintre cei care s-au ocupat până în acest an de seria Championship Manager, adică producătorul Sports Interactive și distribuitorul Eidos, au fost împărțite și jucăriile pe care acestea le dețineau în comun. Iar acum fiecare își vede de viața lui. Așadar, Eidos a rămas doar cu drepturile de autor pentru numele „Championship Manager” pe când Sports Interactive și-a luat o tramăsete de bază de date și engine-ul jocului. La modul în care circula informația în zilele noastre, toți fanii seriei Championship Manager știu deja că jocul lor preferat apare acum sub numele de Football Manager. Championship Manager este în momentul de față o alăturare de două cuvinte care nu înseamnă nimic dacă Beautiful Game Studios, noul producător al jocului, nu va reuși să realizeze un joc care să susțină cum se cuvine numele unui joc care s-a bucurat de un mare succes. Sports Interactive Games i-a luat drept distribuitori pe cei de la SEGA, a botezat jocul Football Manager și s-a pus pe treabă.

Am fost și noi primiți

În impresionanta bază de date din Football Manager 2005 s-au făcut loc Divizia A și cele trei serii ale Diviziei B. Astle – putem să conducem spre glorie echipa noastră preferată chiar dacă aceasta este Juventus București, Ceahlăul Piatra Neamț, Tricotate Ineu sau oricare dintre iubitele noastre divizionare A. Cei care s-au ocupat de partea de documentare pentru campionatul nostru au făcut o treabă bună și nu putem să ne plângem de lipsă de obiectivitate când vine vorba despre coeficienții primiți de jucători. De asemenea, datele referitoare la conducerea cluburilor sau la fișele jucătorilor sunt reale. De exemplu, putem vedea că Aliuță și Mutu sunt buni prieteni cu Neaga, că în sezonul '91-'92 Gâlcă a marcat cinci goluri pentru Steaua sau că Dorin



Cel mai iubit dintre brazilieni

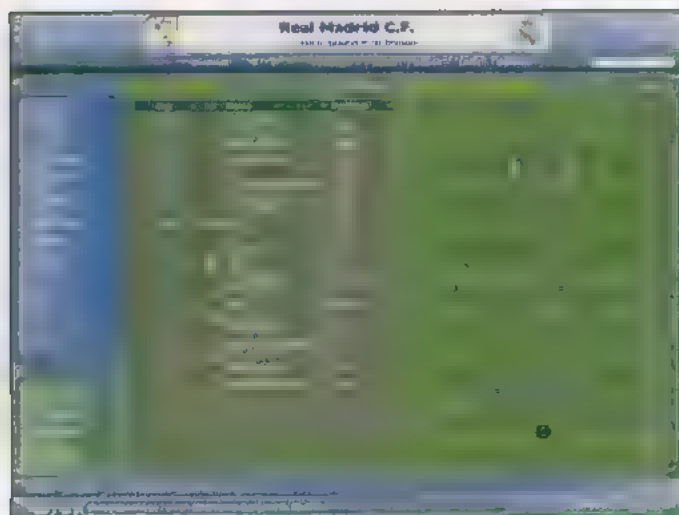
Mateuț este antrenor secund la Dinamo. Aceste lucruri sunt variabile și în realitate.

Tactică și strategie

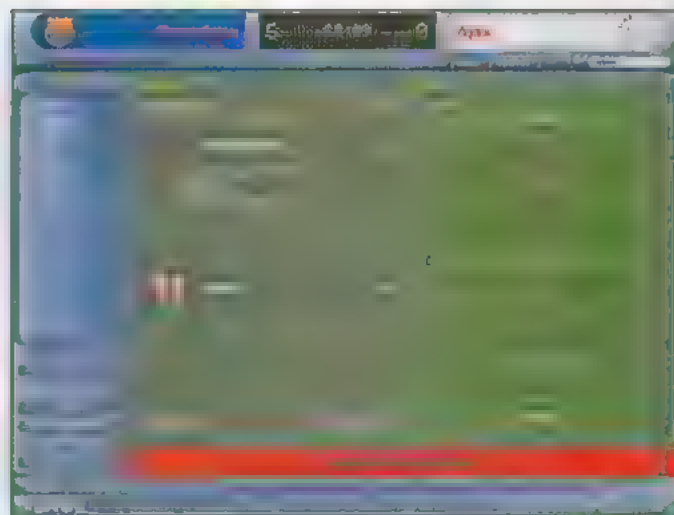
După ce ne alegem echipa pe care vrem să o ducem alături de marile nume ale fotbalului mondial și după ce ni se comunică obiectivul și bugetul alocat, suntem gata să ne punem pe treabă. Primul lucru pe care prefer să îl fac este să stabilesc tactica de joc în jurul căreia voi construi lotul. Bineînțeles, aceasta se schimbă ușor în funcție de anumți adversari sau în funcție de unele indisponibilități din cadrul lotului, dar ideea este că în timp echipa să înceapă să „jocă” pe o anumită tactică și cu ajutorul unui lot bun să fie păstrată o singură formulă de joc. Mai exact, să se pregătească adversarul pentru tine. Mulțimea de opțiuni din Football Manager 2005 îți permite să pui în practică sistemul de joc în cele mai mici detalii. După ordine de echipă se stabilesc instrucțiuni individuale pentru fiecare jucător, ținându-se cont de atributele acestuia. Fazele fixe pot fi și ele pregătite în detaliu. Desigur, lotul ar mai avea nevoie de unu-doi jucători și atunci arunci un ochi spre jucătorii puși pe listele de transfer. Pe lângă filtrele care se referă la caracteristicile jucătorului, de mare ajutor poate fi și opțiunea de a-ți filtrați doar jucătorii la care ai o șansă



Marele derby



Galaxia REAL MADRID



Festival pe Camp Nou

reală. Negocierea unui transfer poate fi destul de complicată uneori. După ce reușești să te înțelegi cu clubul în privința sumei de transfer, a clauzelor auxiliare și a modalității de plată, urmează negocierea contractului cu jucătorul în cauză. Consiliul director al clubului stabilit este suma maximă pe care o poți oferi ca salariu de bază și de multe ori aceasta nu satisface pretențiile jucătorului. Pe lângă salariul de bază, care are ponderea cea mai mare în luarea deciziei, îi mai poți adăuga cu dilanțe bonusuri și clauze, însă dacă nu ți se aprobă sunt șanse scabie ca jucătorul să vină. Cam la fel stau lucrurile și când vine vorba de angajarea de persoane în staff-ul clubului. Se pot fi solicita fonduri suplimentare pentru salarii și transferuri, însă s-ar putea să-ți explice că ei consideră că bugetul alocat este suficient în momentul de față.

La muncă cu ei

În stabilirea programului de antrenament trebuie să se țină cont de indicațiile afișate la fiecare exercițiu în parte. În momentul în care ne aflăm cu cursorul deasupra unui tip de pregătire, apare o fereastră în care este prezentat modul în care vor fi afectați jucătorii de respectivul antrenament. Pentru fiecare jucător se poate opta pentru sesiuni individuale de antrenament și îți este prezentată opțiunea secundară vizavi de modul în care acesta se antrenează.

Fazele din timpul partidelor sunt prezentate 2D și există posibilitatea de split screen. Dacă dorești, în partea dreaptă poți urmări meciul în timp ce în

stânga îți sunt afișate statisticele jucătorilor. În acest fel se pot observa foarte bine modificările care trebuie făcute pentru a îmbunătăți jocul echipei. Nu se pot da indicații suplimentare jucătorilor în timpul meciului, adică nu poți striga la ei, dar poți umbra la tactica în orice moment. Printre noile opțiuni implementate în FM 2005 se află și prezența mass-media. Acestea preiau remarcele pe care le faci la adresa unui viitor adversar și în acest fel se naște un schimb de replici care are darul de a mai pipera puțin jocul. Redundanța replicilor scade însă din meritul acestei noutăți.

Sprint lipsă

Din păcate, Football Manager nu a eliminat modul greoi de procesare a datelor. De multe ori, perioadele de încărcare/procesare a datelor sunt exagerat de lung și asta în condițiile în care am încărcat doar campionatul întreg și i-am alocat resurse din belșug. Într-adevăr, acum avem la dispoziție opțiunea de procesare a datelor în background, dar acest lucru este posibil doar când se calculează rezultatele

altor partide și nu pot avansa în mod firesc, până nu se încheie meciurile din background. Este destul de neplăcut în momentele în care nu ai nimic de lucrat la echipă și mai ești și nerăbdător să afli deznodământul unor negocieri.

Progres clar

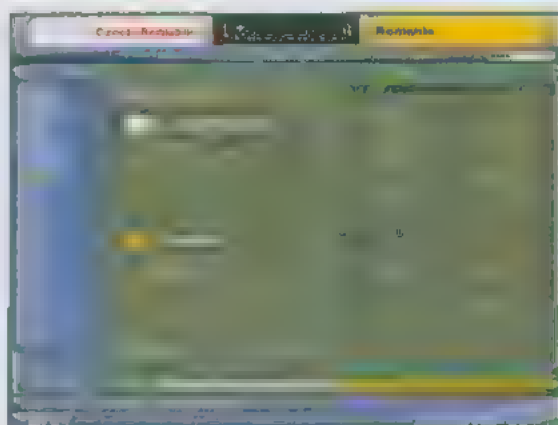
Este plăcut că în Football Manager simți că rezultatele nu vin de la sine, că trebuie să muncești pentru ele și că deciziile luate fac diferență. Fiecare modificare tactică pe care o faci în timpul unei partide și care schimbă cursul unui meci, fiecare partidă bine pregătită și fiecare transfer reușit te fac să te gândești că poate fi-ai greșit vocația (în real life). Experiența de peste zece ani a celor de la Sports Interactive Games își pune amprenta peste Football Manager 2005, care astfel ta o opțiune serioasă de calificare în topurile fanilor.

■ Rezumat

Titlu	Football Manager 2005
Gen	Soccer Manager
Producător	Sports Interactive
Distribuitor	SEGA
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	N/A
ON-LINE	www.footballmanager.net



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10



Istoria se rescrie

Total Club Manager 2005

Antrenor, manager, președinte

Jocul care a adus merita cu el multe ore nedormite, multel restante și o grămadă de cupe s-a întors. Numele jocului, foarte inspirat ales, exprimă foarte clar principala diferență dintre TCM și alte jocuri de acest gen. În Total Club Manager te ocupi de toate problemele specifice unui club de fotbal: de la așezarea echipei în teren până la prețul biletelor sau ascultarea de sponsori. TCM este cât vrem noi de simplă sau de complex. Dacă vrem, ne băgam noi nasa în toate și conducem toate departamentele după cum considerăm de cuvenită sau la fel de bine putem să prețuim doar sarcinile asociate postului de antrenor și să lăsăm restul pe seama calculatorului.

Vamă Veche sau Barcelona?

Din acest an, în TCM există posibilitatea de a-ți fonda propriul tău club de fotbal. Ti aleg orașul, numele și emblemă și gata, o nouă asociație sportivă a luat viață. Clubul fondat poate fi ulterior vândut. Din păcate, în

TCM 2005 nu mai există secțiunea „Privatizări” așa că nu mai poți să te ocupi

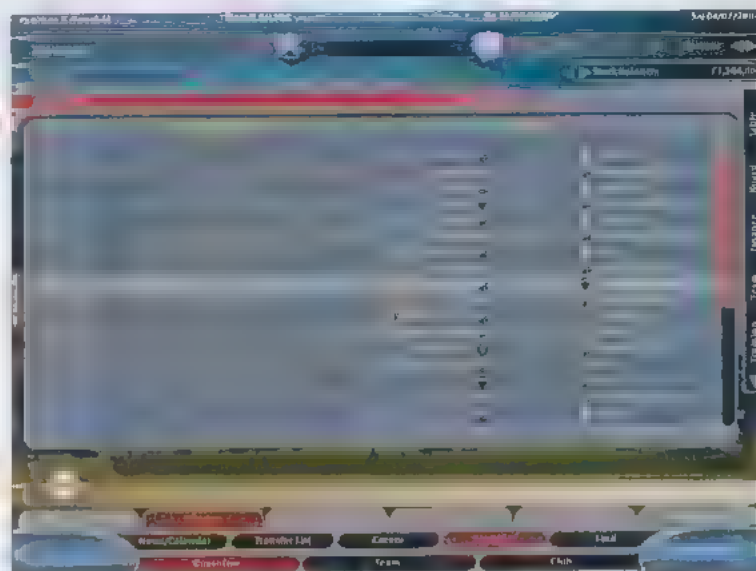
te pot ocupa și de soarta unei echipe naționale care poate fi aleasă de la

începutul unui joc sau, mai corect și mai interesant după ce ai reușit să perfori nante care să te recomande pentru postul de selecționer. La echipa națională însă postul include selecționarea și antrenarea lotului, pregătirea tactică a partidelor și angajarea staff-ului necesar.

Începe campionatul

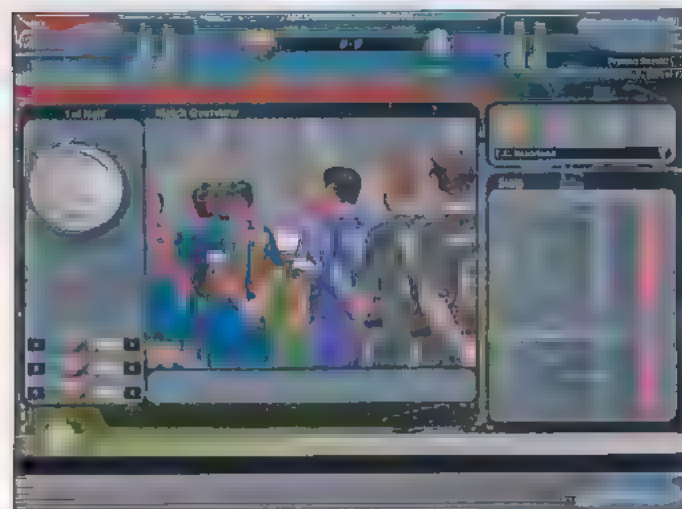
După ce ai ajuns la un club, primul lucru pe care îl faci este să negociezi un contract de sponsorizare. Vei avea de ales între trei oferte, iar negocierea se

destășoară în paralel. Este bine să reușești să obții un contract pe termen scurt pentru că după un an, dor, pretențiile clubului ar trebui să crească și altele să fie sumele pe care le oferă sponsorii. În timpul negocierilor, trebuie avut grijă la atmosfera sponsorilor (și pe unde dai cu clicu'), deoarece după mai multe runde aceștia s-ar putea retrage de la negocieri și dacă nu ai semnat cu nici unul, rămâi un an fără banii de la sponsori. La club, după cum spuneam

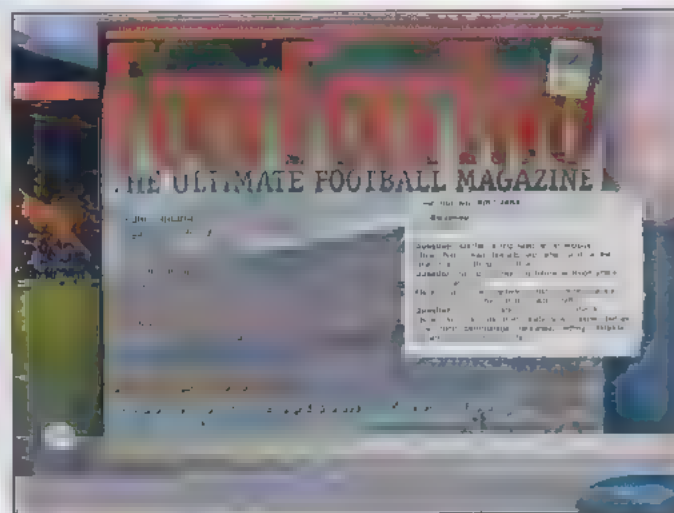


Debut Vamă Veche

de speculați pe piața financiară sau să cumperi case și mașini. Banii obținuți din vânzarea unui club sau din salariu pot fi donați către clubul la care lucrezi. În unele cazuri, un mic ajutor financiar din partea ta poate ajuta clubul să obțină semnatura unui jucător important sau să-și construiască mai repede o anexă. Ca și în versiunile anterioare, în TCM 2005 poți să ti alegi o echipă anume cu care să joci sau să joci în modul carieră. Pe lângă compila de club,



Asta-i coada la cartușe

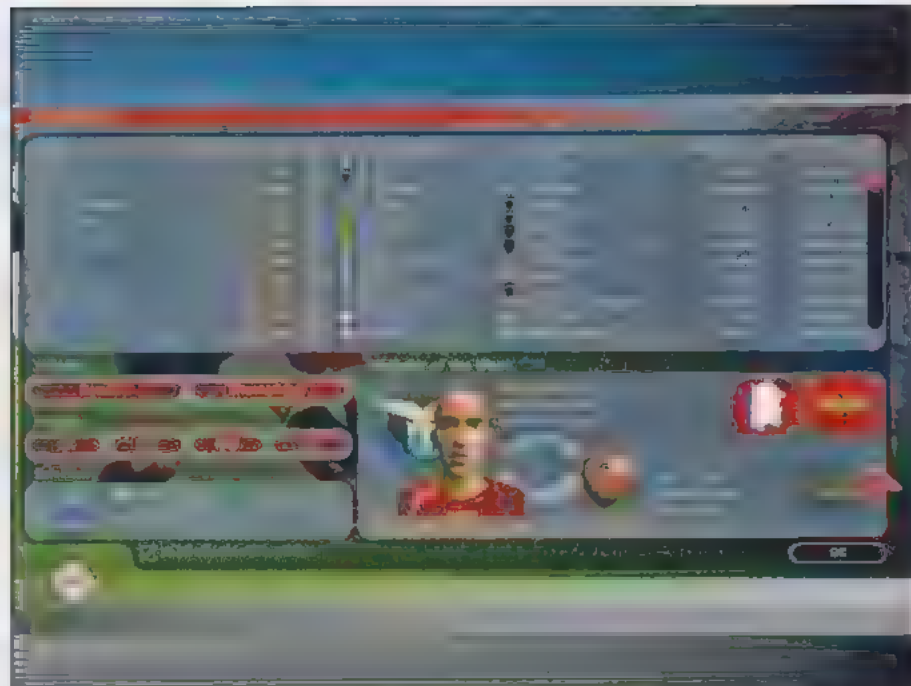


Revista presei

încă doar ce archet, restul sarcinilor fiind preluate de asistent. Pregătirea echipei în TCM înseamnă mai mult decât selectarea unui program de antrenament și așezarea jucătorilor în teren. Trebuie avut grijă ca atmosfera din cadrul echipei să fie bună, moralul jucătorilor să fie ridicat, lucrurile care sunt influențate de rezultate, de prezența în prima echipă, de declarațiile pe care le dai, presența etc. Echipa de tineret nu trebuie niciodată neglijată deoarece poți avea surprize foarte plăcute din această parte. Pepiniera clubului te va da jucători tineri tot mai buni dacă faci upgrade-urile necesare și elimini mulți vești pentru care nu renunți prematur la totba. Cei pe care îi ai în vizor și consideri că reprezintă o speranță pentru viitor este bine să le angajezi profesori privați și să le selectezi un mentor din prima echipă.

În TCM 2005 meciurile pot fi urmărite în mod text, în mod 3D, momentele importante sau întreg meciul se poate cere direct rezultatul sau în cazul în care ai FIFA 2005 poți fi jucat cu ajutorul opțiunii Football Fusion.

Combinarea jocurilor FIFA și TCM continuă și în acest an. Și aceasta este o opțiune pe care o folosește cine vrea. Părerea mea este că obținerea unor rezultate bune în FIFA, iar apoi importarea lor în TCM scade din farmecul jocului. O victorie ar trebui să fie obținută în urma unei bune pregătiri a partidei și nu în urma cunoștințelor de FIFA 2005. Dacă optăm să vedem o partidă în mod 3D Full Meci, avem posibilitatea să dăm indicații echipei chiar în timpul meciului, atât că de la cele trei taste de anul trecut acum s-a ajuns la un număr de 13 taste cu ajutorul cărora putem să răspundem



Cine, ce mai cumpără

echipei când să atace supranumeric, când să păstreze controlul balonului, să tacă pressing ș.a. De asemenea, în acest mod meciul poate fi vizionat atât pe tot ecranul, cât și doar într-o fereastră, situație în care putem să fim la curent și cu starea jucătorilor sau cu alte rezultate.

Eminescu la Steaua!?

Problema principală a jocului este reprezentată de baza de date. La acest capitol, EA mai are de muncit atât la corectitudinea datelor, cât și la numărul de campionate și ligi incluse în joc. Legat de Divizia A, am o veste bună și una proastă. Vestea bună este că și în acest an campionatul românesc este prezent, iar vestea proastă e că, spre deosebire de anul trecut, acum jucătorii echipelor au nume fictive. În afară de

acest lucru și de prezența lui Ally McCoist, nu avem de ce ne plange. Jocul zboară eficient, cu toate campionatele selectate la început. Pe coloana sonoră din TCM-ul meu se află toată discografia Wu Tang pentru că jocul are un player MP3 inclus, în caz că nu ești încântat de stilul lui Paul Oakfield. Noua interfață este intuitivă, are meniurile foarte bine grupate, facilitând navigarea. Iată că, după doar trei ediții, Total Club Manager a reușit să și câștige o mulțime de fans iar pe mine mă tot frământă o întrebare. Oare cum ar arăta un Total Football Manager?

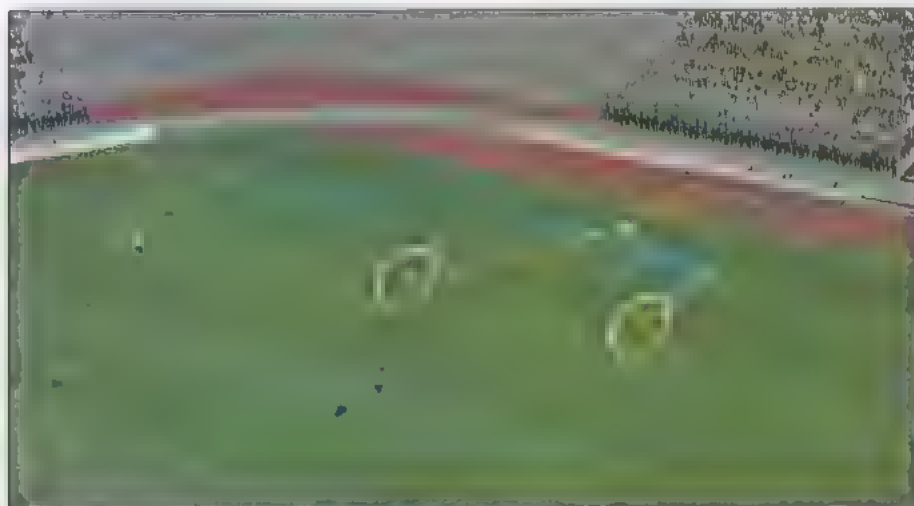
■ **Azarectha**

Titlu	Total Club Manager 2005
Gen	Soccer Manager
Producător	EA Canada
Distribuitor	EA Sports
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.totalclubmanager.com



Grafică 9/10
Sunet 8/10
Gameplay 9/10
Multiplayer 8/10
Storyline N/A
Impresie 9/10

8,6



Ca-n curtea școlii!

Colin McRae Rally 2005

Lupta pentru titlu continuă

Colin McRae a fost și încă mai este un nume de referință pe scena simulatoarelor de auto. Însă noul intrat în Richard Burns Rally și Xpand Rally au întrerupt lungă perioadă în care seria de jocuri produsă de Codemasters a deținut suveranitatea. Cu fiecare titlu, echipa de la Codemasters a adus îmbunătățiri semnificative gameplay-ului, iar CMR 2005 nu face excepție de la regulă, reușind să-și surclaseze rivalii din acest punct de vedere.

La linia de start

CMR 2005 vine cu 20 de evenimente competiționale, inclusiv Challenge, Cup, SuperCup, Shield și Championship, principala noutate față de



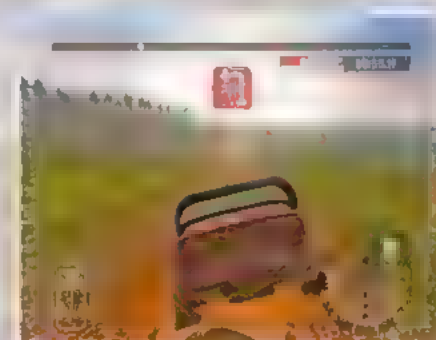
Un Peugeot 206 întors pe toate fetele

precedentele titluri ale seriei constituind-o teiul în care vei putea face de acum carieră, deoarece de data aceasta

nu vei mai fi obligat să joci în pielea lui McRae, ci vei putea porni din postura unui nou-venit pe scena competițională și astfel să concurezi împotriva fostului campion de rallyuri. Cu fiecare cursă câștigată vei fi recompensat cu puncte care te vor ajuta să deblochezi noi mașini și trasee pe care să-ți faci de cap cu ele. Numărul mașinilor este de 35, așa că nu va trebui să-ți faci griji că n-ai de unde alege. Mașinile răspund cu promptitudine comenzilor și sunt foarte manevrabile, fiecare reactionând diferit în funcție de clasa din care face parte și de puterea motorului, iar în ceea ce privește damage-ul pe care îl vor suferi la impactul cu un zid sau cu un copac, acesta este suficient de realist și simulat, mașinile făcându-se lăndări în cele mai spectaculoase feluri cu putință.

Aruncă-te cu mașina în cât mai multe ziduri sau cațără-te de prea multe ori cu ea în copaci și vei constata că nu vei mai avea cu ce să termini etapa: singura opțiune rămasă fiind abandonul. Există două moduri de damage între care putem alege: normal și advanced. În modul normal, mașina va continua să ruleze fără prea mari probleme, chiar dacă am izbit-o de totuși peret, pe când în modul advanced avem și pot apărea a cea mai mare izbitură. De ales, putem alege între mașini din clase diverse precum 4WD, 2WD, 4WC, assics, Super 2W, Rear Wheel, Distinctive și

4X4, aceasta din urmă fiind introdusă la cererea lui Colin McRae, care a dorit să-și vadă în joc Nissan Pickup-Dakar-ul cu care a concurat în rallyul Paris-Dakar, mașină pe care o vei debloca doar învingându-l pe campion în modul Career. Pe lângă unele dintre cele mai renumite mașini de curse, cum ar fi Subaru Impreza WRX, Peugeot 206,



Aterizare forțată în inima Australiei

Mitsubishi Lancer Evolution VIII și Ford Focus, jocul ne dă ocazia să concurăm și la volanul unor mașini clasice precum VW Polo, Golf GTi sau Citroen Saxo, deranjantă fiind doar absența unei mașini care prin anii '90 reușea să facă istorie: Toyota Corola. În privința traseelor însă, nu sunt prea multe de spus, etapele de campionat se



Clasa 4X4, cu cel mai de seamă reprezentant al său

destăsoară în Germania, Marea Britanie, Suedia, SUA, Finlanda, Australia, Spania, Grecia și Japonia. Producătorii au reprodus cu destulă acuratețe traseele din realitate, majoritatea dintre ele fiind simulare celor din Colin McRae 04. Primul lucru pe care trebuie să îl faci înaintea fiecărui stagiu este să setezi corect paraetrii mașinii în funcție de zona de reșet în care urmează să se desfășoare etapa de campionat și de starea vremii, cel mai important rol jucându-l, bineînțeles, tipul de cauciucuri





Fanii continuă să te incurajeze, chiar dacă ești pe ultimul loc

pe care îl vei alege. Pe parcursul campionatului vei avea posibilitatea să introduci o serie de îmbunătățiri mașinii, ca de exemplu în CMR 04 tu se va oterii ocazia să instalezi o cutie de viteze mai bună sau un sistem mai bun de frânare, însă doar după ce ai dus la îndeplinire o serie de teste.

Un mic pas înainte

Din punct de vedere grafic CMR 2005 arată foarte bine, chiar dacă la prima vedere diferențele față de CMR 04 nu par a fi prea mari, pentru că jocul folosește în acest sens o variantă îmbunătățită a engine-ului grafic utilizat în jocul precedent. Noutatea principia a o constituie efectul de blur ce apare în momentul izbiturilor. Astfel, vizibilitatea se va reduce pret de câteva secunde iar jucătorul va avea impresia că vede ca prin ceață. De asemenea, efectele de iluminare sunt excelent realizate, mai ales lumina soarelui, care pe mine m-a cam deranjat la un moment dat în câteva curbe mai periculoase risca să pierd astfel controlul mașinii. Fizica joacă și ea un rol important. De exemplu, dacă vei avea ghinionul să te izbești de un copac, vei observa cum încep să cadă trunchi din el iar în clipa în care te „împiedici” de un bolovan, vei vedea cum acesta o să te saturească. Evident, cele mai multe pagube le suferă mașina. Cu cât este mai puternică izbitura, cu atât mai mult va suferi aceasta. Distrugerile fiind foarte bine



Dacă tot suntem aici, propun să bem un vin fierț!



simulate din punct de vedere vizual. Texturile pe de altă parte sunt destul de sărace în detalii, însă partea bună este că în timpul cursei nu vei avea timp să le admiri.

În schimb, vei avea suficient timp să admiri detaliile mașinilor care, după părerea mea, sunt peste ceea ce am văzut până acum la alte simulatoare și în celelalte jocuri din serie. De asemenea, camera este bine pozițio-



Si-am pornit a colindaaa, Domnnn - Domnnn să-nălțăm...

nată, oferind jucătorului suficiente perspective din care să-și vadă mașina.

Pe partea de sunet jocul nu excelează, însă nu putem spune că este slab din punct de vedere calitativ. Coloană sonoră care să ne acompanieze în timpul cursei nu există, singurul loc în care aceasta este prezentă fiind meniul principal. Tot ceea ce vei auzi pe traseu sunt indicațiile co-pilotului, zgomotele ce răzbat de sub capota mașinii, scrâșnetul frânelor și pietrișul „perforând” șasiul.

Final de cursă

Colin McRae Rally 2005 reușește să se depășească predecesorii din toate punctele de vedere. Jocul nu trebuie să se joace sub nici o formă din calculatoarele împătimiturilor, cărora le garantiez că vor petrece multe zile și nopți cu ochii lipiți de monitoare, grafica excelentă, traseele bine realizate, multiplayer-ul de zile mari și gameplay-ul pe măsură fiind motive suficiente pentru a-l achiziționa. Acestea fiind spuse, nu mai sta pe gânduri și pune repede mâna pe el pentru că nu vei regreta.

■ KIMO

Titlu	Colin McRae Rally 2005
Gen	Simulator auto
Producător	Codemasters
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.codemasters.co.uk/colinmcrac5

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,6

Încărcați și armați ukulelele!

un simulator aviatic WWII cum nu a

Cât despre misiuni și campanii, în
1944, România a avut ocazia să
partăsească De jure teritorii ame-
ricane sau britanice ori de cea a japo-
nezilor, dar pentru că la vremea
aceia nu exista o armată aeriană
vânătoare sau de bombardament, într-o
largă varietate de tipuri de misiuni, ce s-

rest, vizual, texturile avioanelor se inscriu in linia recenta (vezi Aces Expansion Pack) a detaliului dus la maxim. In fel, constructiv, avioanele sunt facute la marele amanunt. Ca un element anecdotic, se inainteaza mai mult in timp, cu atat zicem, mai jerpelite... Pe masura ce japonezii pierdeau razboiul, proble-

narea si folosirea unor celule vechi, de
de kamikaze



Operațiuni navale

Fighters a făcut un salt înainte în

lucru. Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie. Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie.

Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie. Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie.

Dacă este să ne manifestăm o neîncredere în proiect, atunci trebuie să spunem că este un proiect deosebit de interesant. Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie.

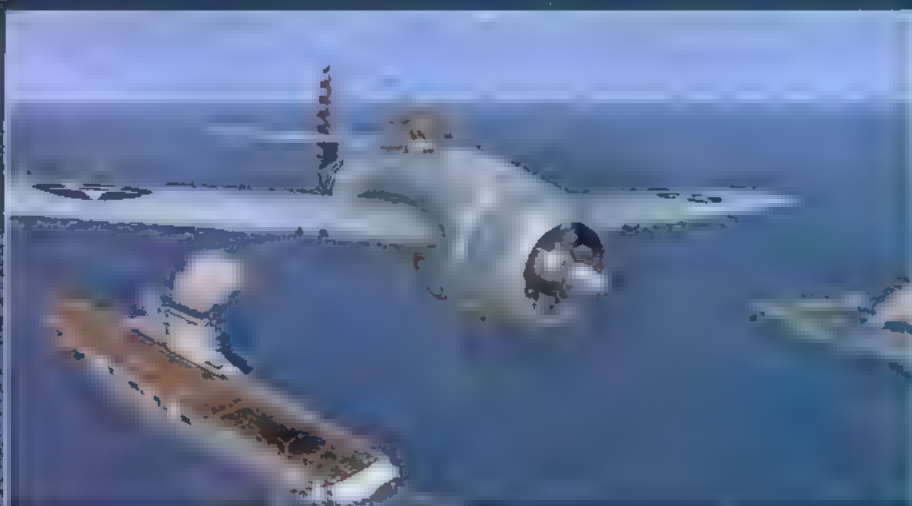
Altfel, la capitolul „gadget-uri vizuale”, proiectul este foarte interesant. Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie. Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie.

ajutați de vederea camarazilor noștri ce se află în apropiere. Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie.

Harbor, navele japoneze mențin o perfectă tăcere radio, care nu îți permite să le urmărești ușor. Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie.

Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie. Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie.

Li pare rău că proiectul este foarte interesant. Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie.



Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie. Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie.

Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie. Într-o misiune de lăcomie, în care trebuie să faci față unei flote japoneze, ai la dispoziție o flotă de portavioane americane și japoneze, dar și o flotă de lăcomie.



Tough Japanese luck

3 puncte. Aceste scaune cu două poziții se găsesc și în jocul Pachar și posibilitatea de a deschide cu poa Zero ar fi tot ci să poți vedea mai bine. E în

Celor care speră de schimbare de no le place să cantească din realism și să lo osensă accelerarea timpului, le dăm o veste bună. Există o nouă modalitate de a grăbi curgerea timpului în misiuni. La activarea acestei a avionul intră pe pilotul automat, îndreptându-se către cel mai apropiat punct important de pe harta misiunii, iar partea grafică a jocului este întreruptă complet. Întreaga putere de calcul a sistemului vostru fiind folosită pentru simularea evenimentelor de pe hartă. Cum este de înțeles, în joc este de puterea calculului folosită, accelerarea temporară poate fi mai lentă sau mai rapidă. În momentul în care este detectată apariția mamei într-o poziție de apropiere periculoasă se intră automat în mod automat de joc.

Creieri de siliciu

Hm, la primele conștientări cu opozenții artificiali o până ală a înclină în mintea noastră comunită, ce ne delectează ca exatatea Stefan a P. IC. Să bânzuiala asta ne a defeninat să facem un mic test. Astfel am jucat în Pacific Fighters o misiune clasică, noi cu un Zero împo-

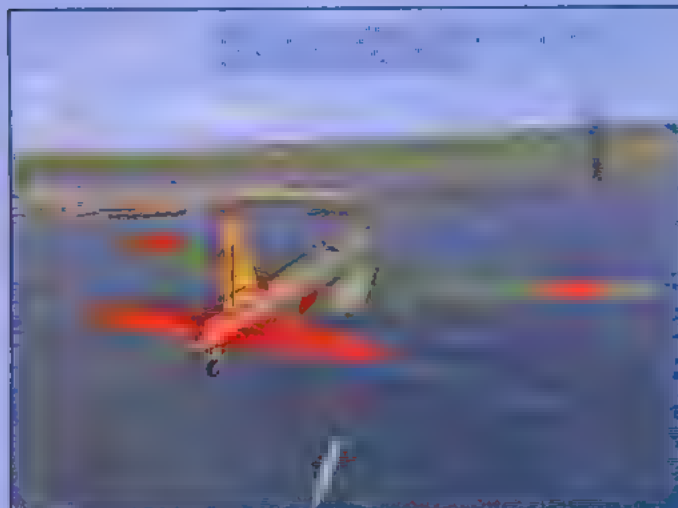
Pearl Harbor
riposta americană

triva a doi oponenti a titic al pe P. 40 ur. Am tot jucat în acest scop modelele de avioane care se găsesc ală în Pacific Fighters, cât și în Aces Expansion Pack la postă pentru că am reluat aceeași confruntare și în acest joc nou. Să le așa până ală noastră o ntar să conțina. Diferențele între AFP și BIL și Pacific Fighters, care privește comportamentul Avionului, există și sunt în mare.

Până la Aces Expansion Pack încă nu era destul de simplu să faci fata singur la doi inamici. Acest lucru era facilitat de faptul că obiectivul prioritar al secundului dintr-o ar pă Al era să se lină de capul formatiei. De altfel, același secund începea să copieze mișcările de evadare ale capului formatiei, ceea ce făcea ca unu să și pot levi pe amândoi dintr-o singură rată, chiar dacă un pe o ntar oasă. Oră am secundul sareă în mîi real doar în ultimă instanță în ajutor. I camaradului sau, pur și simplu se putea că să se lină între cele două din spate să n.

păncăscă rata e căte line decal atunci când capul formatiei ramure era de a făcut poartă de armament. I tău. Efectiv rămăneă uneori cu impresia că secundul este prea ocupat să manevreze pentru a se mai aminti că are și un tragaci pe ac o pe arăvea. Un plus al elementului important al cursului în controlul situației în luptă împot va a doi inamici e a faptul că puteai să rapid poziția secundului deoarece manevrele previzibile ale acestuia a răreau ușor de găsit în loc al nătalei. Eh, no more. Să schimbăm treaba la Pacific Fighters și să se o ntar în mine.

Acum în joc nou, în care te apropii de aripa inamică, secundul ac m și a n vazele ce nu au nează neapă al pattern-ul mișcărilor de evadare executate de capul formatiei. Practic, anul dintre cei doi degazează încercând să te c dă în spate, iar e albi face tot posibilu să te ataceă în o poziție în care să deva vulnerabilă în lăa c o c n per dă să n. Pur și simplu așa cum era și în



Pearl Harbor: lansarea torpilei



Pearl Harbor: trei torpile vor lovi curasatul

razburilor, deci încearcă să te învingă o "capcană" în care există un grătar de "capturare" și colabonare suficient de ridicat pentru a te pune probleme serioase.

Well in Pacific Fighters există astfel un plus de adrenalină care se descurcă în sângele jucătorului în momentul în care nu mai știu unde este celălalt oponent, cel care nu este în totală încălzare și poate forma și poziționează în coada ta ca într-un totu-lu de orchestra. Senzația de neliniște începe să se transforme treptat în spaima amfonică. În Pacific Fighters se simte undul unei armate înamică este măluit în mișcările mai trigger, napiv, decât până acum și nu pierde nici o secunde pentru a trimite câteva proiectile în direcția ta.

Rezultată! Dacă în Aces Expansion Pack nu aveam probleme serioase în totală doi oponenti, atât că în Pacific Fighters numai la a treia încercare am putut aungea un scor pozitiv. Un fel de 2 la 0, nu forma decisiv pentru că s-a noră în tot nevoit să ateriza în tortat. Experiența lupte aeriene este prin Al, mult îmbogățită în Pacific Fighters. Și nu este neapărat vorba de îmbunătățiri aduse oponentilor artificiali, ci în lupte care aceleași puse să veți remarca și la camera controlat de computer.

Un val pregător?

Mai gadget-uri întoresc plăcut în tabloul general noul joc al Madbox Games. Una dintre ele formarea de cratere de bombe este destul de important, mai ales că ne pare încă un semn de viață ratat de un joc de strategie pe care am sperat atât în laboratoarele la Oleg. Să revenim însă la cratere. Acestea se formează spre exemplu pe aerodrom bombardat. Bineînțeles,



Insula Corsaire-ului

cu gropile cascade pe cârle de război, nu putea mai puțin face mare lucru cu un aerodrom în totalitate, dar în timp aceste cratere dispăr de la sine, simțim că se astie intervenția unor dispozitive de nivelare a terenului.

Pacific Fighters conține încă lină ce impresionant realism al simularii, a botez deschisă de la 2 Starboy. De la grătară capantă și în fine respirația și caldătorului pe detaliu maxime până la comportamentul avcanelor, de la vestrălea și complexitatea hărților la inteligența artificială îmbunătățită, noul joc al creatorilor de la Madbox Games este exact ceea ce ne așteptam. Adăugăm un val încontestabil al genului ce ne gădălește în glandele salivare în așteptarea lui "Battle of Britain", un titlu care va fi cu siguranță perfect chiar și dacă va fi în final cu toate puțin mai bun decât Pacific Fighters.

■ Ștefan aPIIG

Titlu	Pacific Fighters
Gen	Simulator aviație WWII
Producător	Madbox Games
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft România Tel.: 021-569.6500
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.pacificfighters.com

					
Grafică	10/10				
Sunet	9/10				
Gameplay	9/10				
Multiplayer	10/10				
Storyline	N/A				
Impresie	10/10				

9,6



WARLORDS BATTLECRY III

E vremea secerișului în Etheria



...trebuie să îndeplinească trei cerințe: să
...Size DOES matter. Ultima, dar



Jos, jos, jos în mîin! Jos în mîin!



Pe aici se înclină pe aici se înclină

...ună, voi rezuma toată vorbăria de mai

A fost odată...

Exact în acest moment, Cavalerul în

Pe lângă era Etheria totuși

...de jăzera Etheria pe
...pe toate țările
...deplină
...peste
...ascuțimea minții și duritatea răbdă

...oc crește simțitor, experiența



Battlecry III. (Crack NOT included)

Titlu	Warlords Battlecry III
Gen	RTS/RPG
Producător	Infinite Interactive
Distribuitor	Enlight Software
Ofertant	LEVEL
Procesor	Pi1 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	
ON LINE	www.warlords

Demon Stone

Așa-mi vine câteodată

Să dau cu longswordu'n Piatră...

... din piatră să iasă toc, iară din Atari joc. Probabil una dintre cele mai mari realizări ale preacinstitelor fețe de la Atari a fost achiziționarea licenței D&D O dată ce s-au trezit cu respectiva licență în ogradă, au împărțit ordine în stânga și în dreapta diverselor companii producătoare de jocuri, iar eroii din Forgotten Realms au ieșit din starea de apatie în care au zăcut în ultimul timp și au început să ne bânuie consolele din ce în ce mai des. În paralel, frecvența cu care Middle Earth-ul este trimis la produs ar speria-o până și pe cea mai neînfricăată damă de consumație. Atari, companie cu experiență în momitul gamerilor, a tocmnit niște băieți serioși, Stormfront Studios, să cloneze LOTR: The Two Towers (producția lor proprie și personală). În rest, clasică poveste a bătăliei dintre Bine (tu) și Rău (e), că sunt doi derbedei care-și dispută de câteva secole supremația asupra Faerun-ului, pigmentată de acele bătălii despre care îți vorbeam mai sus. Cu mențiunea că autorul ei este R.A. Salvatore (un cunoscut autor de fantasy).

Trei, Doamne... de' toți trei?

Da! Trei în cap. Trei personaje de o complexitate dezarmantă (NOT!) își croiesc drum care cu sabia, care cu toiagul prin lanul de bâzdăgăanii evadate direct din Monstruos Manual. Primul pe listă e Rannek, neîpsitul fighter-un malac chinuit de remușcări și împins de la spate de un complex de vinovăție cum numai în tratatele de psihiatrie mai întâlnești. Direct din inima umbrei, soră bună cu miezul nopții și verișoară primară cu mărăguna, îți sare în ajutor (ți fericit că nu-ți sare la gât) Zhai, încadrată rogue în cartea de muncă, rodul iubirii dintre un „tânăr” drow și o elfiță neștiutoare. Pe parcursul aventurii, deși încearcă să rămână fidelă conceptului „facerea de bine e...” știi și tu continuarea, ajunge să salveze lumea și, opțional, să descopere leacul pentru cancer (pentru asta trebuie să termini jocul pe Hard și/sau o facultate de medicină). Ultimul, dar nu cel de pe urmă, este

Illius, o amestecătură de luptător-ninjacu-toiagul și, mulțumită unui engine grafic ce mustește de eye-candy, practicant al magiei ROGVAIV. Dintre toți, aș fi crezut că acesta e cel mai normal. Ași! Aceeași poveste lacrimogenă despre tatăl bătrân cu pa-ma grea și-o mamă care nu-l vrăjea deși magia-i branșa sa... ne este servită drept „recompensă” pentru ducerea unei anumite misiuni la bun sfârșit



Urișul meu...

După cum observi, nimic deosebit până acum. Avem trei personaje complexate, dar nu complexe, care trebuie puse la treabă, parte a procesului de vindecare. Zecile de romane fantasy m-au obișnuit cu asemenea comportament. La rândul lor, cele câteva action-uri plasate în universul FR m-au învățat că acele personaje trebuie tratate pe rând și, din când în când, împreună, în câte un multiplayer sănătos. Aici a intervenit surpriza: Demon Stone ți-i pune pe toți trei în poală să-i plimbi și să-i ascuți cât e jocul de lung. Deși anumite sarcini pot fi îndeplinite doar de unul dintre ei, în rest ești liber să alegeți iar ceilalți doi trec în grija AI-ului până la loc comanda. Fără multiplayer

Picard to bridge...

Câteva cuvinte despre NPC-uri. Veteranii Forgotten Realms vor chui de bucurie la vederea unor celebrități ale Faerun-ului, Khelben Blackstaff și unicul și adevăratul... Flooo... Drizzt. Trekkerii vor avea și ei motive de bucurie când vor auzi glasul suav al lui Patrick

Stewart (căpitanul Picard pentru neotiți) din gura butucănoasă a lui Blackstaff. Deși are o voce plăcută și este un actor profesionist, lui Picard îi stă mult mai bine la pupitrul de comandă al unei măgăoale spațiale decât în pielea unui magician aflat la comanda unui toiag teluric. Au existat momente când mă întrebam sincer de ce Blackstaff se chinuiește ca netotul să gădile un dragon cu fireball-uri când poate să-l orbească definitiv cu fazeu' setat pe faza lungă. După aceea îmi aminteam unde mă aflu și totul căpăta sens...



În spatele armurii se ascunde un suflet mare...

Drizzt în schimb, e o dulceată de drow, mai ales că a ungi să l mări per sonal în uptă. Cam rar (a se citi „o sin gură dată”), dar merită să l vezi

învârtindu se ca un lătrez în mijlocul unei grămezi de trolli cu sabia goală în mână. Sper din tot sufletul

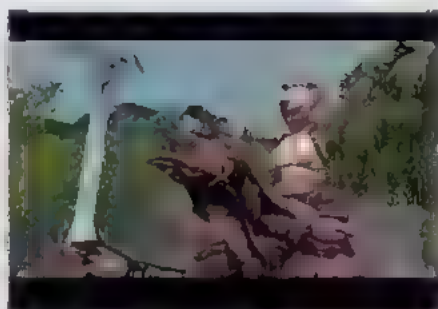


Operație pe cord deschis...

ca acel mic episod cu Drizzt să fie de fapt un preview al unui viitor joc distribuit de Atari

Instrucțiuni de folosire

Pui degetul pe „ics-ul” roșu de pe controller și nu l mai ridici de acolo până nu termini jocul. Te avertizez, jocul e parsiv, va încerca să te tacă să atingi și alte butoane. Îți arată tot felul de combo-uri hoțe, în speranța că lași naibii Butonul să respire. Ghinionul Butonului e că, odată înconjurat de hordurile de neprieteni, uit și de mama combo-ului și, disperat tot la Buton ajungi. Păcat de ele, unele sunt o adevărată plăcere pentru ochiul antrenat cu filmele și jocurile de gen. Nu zic că atacul default e lipsit de grație, dar până la urmă te cam săturea să privești aceeași și aceeași mișcare. Și parcă ți se face

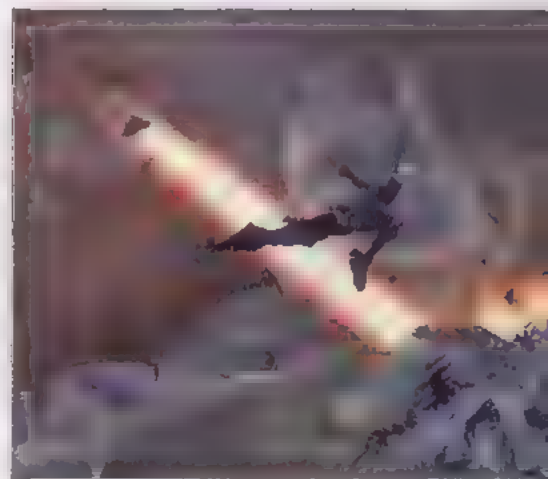


Probleme cu amigdalele?

milă de bietul Buton, forjat până la refuz. Cam acesta ar fi singurul motiv pentru care aș investi experiența câștigată cu sudoarea frunții într-una dintre mișcările speciale ale Fighter-ului, de exemplu. Mai bine îmi „cumpăr” un bonus la atac sau câteva rezistențe la diferite elemente sau atacuri. Asta la început, deoarece, pe măsură ce înaintezi, experiența câștigată începe să depășească experiența necesară pentru absolut toate upgrade-urile și mișcările speciale.

Prințesa magiei ROGBAIV...

și anume Grafica e o doamnă unsă cu toate alifurile 3D în fața căreia nu-mi rămâne decât să-mi scot pălăria ca un gent eman ce mă aflu. Desi risc să nu considerat superficial, ea este principalul motiv pentru care am ținut mortis să termin jocul, în ciuda obstacolelor rîdicate de gameplay-ul repetitiv sau de firul epic mai subțire decât papota. Am rămas nu o dată cu gura căscată holbându-mă la pereții unei



Zboară! Fii liberă!

mine de cristal, la fortăreața dwarfilor sau la o cascadă ce se întrezărea printre ferigile gigantice ce populau o junglă de o frumusețe stranie. Nu de puține ori, pierdut în peisaj, aproape am uitat de lipsa de interactivitate cu mediul înconjurător sau de camera (problema comună a majorității jocurilor de consolă) care se pozitionează în cel mai nefavorabil unghi chiar când ți-e lumea mai dragă. Personajele și monștrii sunt modelați cu migală, iar armele (deși foarte puține la număr) arată impresionant, mai ales dacă le „ajută” cu un upgrade sau două.

Lăsați copiii să meargă la ei

Aș fi putut rezuma review-ul de tată la doar câteva rânduri: Demon Stone este un LOTR: The Two Towers mutat în Forgotten Realms. Ca orice clonă, nu depășește originalul și, mai mult, elementele „împrumutate” care au definit originalul nu mă mai impresionează din simplul motiv că am avut timp să mă dezmeticesc din beția LOTR-ului și să-m dau seama ce înseamnă de fapt un „fast-paced action-RPG”. Înseamnă chinuirea unui amărât de buton de plastic care a avut ghinionul să se numească CS. Dar, după cum se știe, copiii sunt de o cruzime rară, ceea ce mă face să cred că tortura aplicată Butonului le va face mare plăcere.

■ **ciolan**

Titlu	Demon Stone
Producător	Stormfront Studios
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★ ★ ★
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	



Def Jam: Fight for New York

Hip Hop beef

■ Dacă în realitate lupta pentru suprematia New York-ului s-a dat între Jay-Z și Nas, în ultimul timp (ce, puțin, în Def Jam, Fight for New York) lucrurile sunt ceva mai complicate. Aici pentru bani, putere și respect se înfruntă cele două grupuri conduse de D-Mobb și Crow, personaje inspirate de Snoop Dogg. Tu ajungi să fii implicat în această luptă după ce l-ai scăpat pe D-Mobb din mâna poliției, iar acesta, drept răsplătă, va garanta pentru tine și îți va acorda șansa să devii membru în ganga condusă de el. Așa ajung să îți demonstrezi ca titlu de luptător în disputa dintre cele două bande rivale. Primul lucru pe care trebuie să îl faci însă este să îți modelezi personajul, cu care vei juca: se poate alege până și tonul vocii. Pe parcurs, înoculul din banii strânsi de pe urma luptelor căștigate îți poți cumpăra haine, accesorii sau îți poți face tatuaje pentru a avea un look remn de lumea nebună a hip-hop-ului. Inițial primești 1.000 de dolari de la D-Mobb pentru a da o rată prin magazine sau la sala de antrenament. La sală se pot învăța mișcări noi, se pot îmbunătăți forța, viteza sau rezistența sau se poate învăța un stil nou de luptă, toate acestea desigur, contra cost. În Fight for New York luptătorii pot învăța până la trei din cele cinci stiluri de luptă (martial arts, street fighting, wrestling, kickboxing și submissions). Pe lângă stilul ales la început mai poți cumpăra două îmbunătățiri astfel: valoarea luptătorului. Fiecare stil de luptă are avantajele și dezavantajele sale, dar cea mai bună combinație ar fi totuși cea dintre martial arts, street fighting și wrestling. În

acest fel combini viteza și forța loviturilor cu prize puternice și proiectări care te vor ajuta să-ți nimicești adversarii. Fight for New York nu este genul de joc în care să apeși butoane în disperare sperând să i prinzi adversarul pe picior greșit. Dacă faci asta, AI-ul te va face KO fără să apuci să atingi măcar. Trebuie să te gândești cum să combini loviturile, prizele și blocările, iar stilul de luptă al oponentului trebuie luat în considerare. În funcție de locația unde se desfășoară lupta, elementele din decor pot fi utilizate în timpul luptelor. Stațiile sau băte de găsit pe jos sau primite din public pot fi folosite, iar adversarul poate face cunoștință cu zidurile, boxele sau automobilele din jur. Cei care asista la lupte nu sunt nici ei indiferenți la ce se întâmplă și interacționează cu luptătorii. Ei te ovăsc, te împing sau te înconjură astfel încât oponentul să îți aplice o serie de lovituri sau chiar să te facă KO. În unele cazuri, victoria este chiar condiționată sau facilitată de obiecte din jurul tău. De exemplu, în urma unui drive-by shooting vei ajunge să te lupti într-o stație de metrou. Dacă reușești să îl împingi adversarul în fața metroului, gata lupta.

Lovitura Def Jam


Fight for New York este cu siguranță cel mai bun 3D Fight-Game apărut în ultima vreme. În atara momentelor în care amplasarea camerei te împiedică să ai o vizibilitate bună, jocul arată foarte bine, Meñod, Busta, Redman și restul personajelor sunt excelent realizați și foarte recunosci-

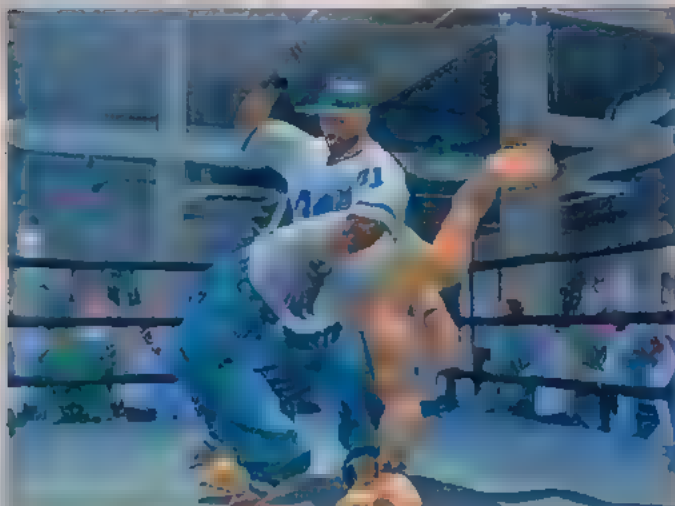
din primă. Faptul că „The Island Def Jam Music Group” are legătură cu acest joc se simte când vine vorba de sunetele din timpul luptelor, dialogurile de corcoba sonoră care sigur ar castiga premiul pentru „Best Soundtrack in a Video game”. Def Jam Fight for New York te face să uiti că jocul de acest gen apar tot mai rar, iar eu unul nu îmi amintesc să mă mai fi distrat atât de tare de la Tekken un, încă.

■ Razaretha



Cea mai tare bandă din Fight for New York

Titlu	Def Jam Fight for New York
Producător	EA Canada
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	
Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	



Ce rău e când te gadili



Acum te poți întoarce



Factură la birou, Internet în Japonia

Lucrăm împreună în 52 de țări, prin noul Dial-Up Link Roaming



rds.LINK
www.rdslink.ro



N-GAGE

Games

Locul Satanei te efonia mola a din zia de az. O data ce-a pus mâna pe tine, greu te mai dezlipesti de gadget-ul pentru care ti-ai vândut singurul copil, care ar fi putut ajunge inventatoru' sursei inepuizabile de energie. Ei, de exemplu, sunt flancai de parca PC-uni pentru care o multime de gameri si-ar da piciorul drept (de mâini au neaparată nevoie). De pe o



Prince of Persia: Sands of Time



Înversunarea cu care continuu să ignor jocurile de 'de mîi de mega în favoarea unui „virus” de câteva sute de ki o poate fi înțeleasă doar de maniaci care și-au petrecut cel puțin două ore angajați în discuții savante cu domnișoara (sper) drăguță de la Serviciul Clienți Connex pentru a-și activa serviciul WAP. Totul cu un scop nobil: să am propriul meu prietel persan pe care să-i alerg pe LCD-ul N-Gage-ului până-i ies ochii din cap.

După ce a sucit mintile sedentariilor, Prince of Persia: Sands of Time a intrat și în lumea celor care cuvântă în

timp ce se deplasează, sub forma unui jocu eș lava disponibil (contra cost, să mănânce și programatori ceva) pe www.myx.net. Pentru trei dolari și ceva primești un platform 2D trumoz colorat mult mai atractiv decât rămașă pe care o chinuți de câte ori mergeți la toaletă (forțe asemănare cu râmele reale pe care le chinuți când mergeți la pescuit este absolut întâmplătoare). Alte detalii? PoP: Sands of Time m-a ținut ocupat mai mult timp decât să fi petrecut în compania celor două beri pe care le-aș fi cumpărat cu trei dolari jumate. Asta cred că vă e de-ajuns.

masă mă privesc lăsc v două Playstation-uri Mark Zwei, un Xbox și un Game Cube. Iar dintr-un buzunar se nlizește la mine un LCD de GameBoy Advance SP. Peisajul este compoat de un dulap imens burdușit cu CD-uri, DVD-uri, FHM-uri și Playboy-uri. Într-un colțisor al redacției, departe de privirile potrioase ale lui Kim, se odinesc vreo câteva bericioare neînceptute. Ei bine, în mijlocul peisajului idilic, împănate cu hrană pentru suflet, trup, ochi și creier, eu torpez disperat un N-Gage QD.

Dracula's Castle

După ce mi-am încheiat socotelile cu PoP, n-am apucat să-mi încarc te efonia că pe adresa (de mail) redacției ne-a sosit Dracula's Castle, un joc Java născut și crescut de o mână de conaționali ai controversatului conte, domnitor vampir și mascotă în același timp. Trei românași au pus la punct un adventure asemănător, ca și concept, celor din seria Zork. Pentru cei care cred că Zork este o nouă specie de colibri, Dracula's Castle este, la bază, o aventură în mod text.

Împinsă de la spate de o mână de imagini, menite să ajute pe cei care nu stau chiar bine la capitolul imaginație. Nu vă speriați: comenzile specifice unui quest în mod text nu vor trebui introduse literă cu literă. Băieții au ocupat de asta și ne-au dăruit o interfață mult mai umană decât în cazul unui text adventure. Dacă vreți să aflați mai multe, vă puteți adresa domnului Andrei Gireada (de la Maxim Software) sau la www.mobilgames.ro.



The Bar Quest (Jocul Mileniului)

Pick up money
Talk to bartender
Use money with bartender
Pick up beer
Open beer
Use beer with self

■ dOLAN

Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05

In 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume

4 mm

AUTOSHOW



THE UNIVERSITY OF CHICAGO

[illegible]**THRUSTMASTER®**

CONCRETE LEVEL 10



Câștigă un USB Joystick

Ce notă a primit jocul Pacific Fighters în acest număr al revistei?



[REDACTED]
 [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]
 [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]
 [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

Borda

©ALTEC LANSING



Clapiga un sistem de
bata Alcoa Lansing
V4121

Figure 1. The effect of the concentration of the solution on the adsorption of the dye. The concentration of the solution was 0.01, 0.02, 0.03, 0.04, 0.05, 0.06, 0.07, 0.08, 0.09, 0.1, 0.2, 0.3, 0.4, 0.5, 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, 1.0, 1.5, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0, 6.0, 7.0, 8.0, 9.0, 10.0, 15.0, 20.0, 30.0, 40.0, 50.0, 60.0, 70.0, 80.0, 90.0, 100.0, 150.0, 200.0, 300.0, 400.0, 500.0, 600.0, 700.0, 800.0, 900.0, 1000.0, 1500.0, 2000.0, 3000.0, 4000.0, 5000.0, 6000.0, 7000.0, 8000.0, 9000.0, 10000.0, 15000.0, 20000.0, 30000.0, 40000.0, 50000.0, 60000.0, 70000.0, 80000.0, 90000.0, 100000.0, 150000.0, 200000.0, 300000.0, 400000.0, 500000.0, 600000.0, 700000.0, 800000.0, 900000.0, 1000000.0, 1500000.0, 2000000.0, 3000000.0, 4000000.0, 5000000.0, 6000000.0, 7000000.0, 8000000.0, 9000000.0, 10000000.0, 15000000.0, 20000000.0, 30000000.0, 40000000.0, 50000000.0, 60000000.0, 70000000.0, 80000000.0, 90000000.0, 100000000.0, 150000000.0, 200000000.0, 300000000.0, 400000000.0, 500000000.0, 600000000.0, 700000000.0, 800000000.0, 900000000.0, 1000000000.0, 1500000000.0, 2000000000.0, 3000000000.0, 4000000000.0, 5000000000.0, 6000000000.0, 7000000000.0, 8000000000.0, 9000000000.0, 10000000000.0, 15000000000.0, 20000000000.0, 30000000000.0, 40000000000.0, 50000000000.0, 60000000000.0, 70000000000.0, 80000000000.0, 90000000000.0, 100000000000.0, 150000000000.0, 200000000000.0, 300000000000.0, 400000000000.0, 500000000000.0, 600000000000.0, 700000000000.0, 800000000000.0, 900000000000.0, 1000000000000.0, 1500000000000.0, 2000000000000.0, 3000000000000.0, 4000000000000.0, 5000000000000.0, 6000000000000.0, 7000000000000.0, 8000000000000.0, 9000000000000.0, 10000000000000.0, 15000000000000.0, 20000000000000.0, 30000000000000.0, 40000000000000.0, 50000000000000.0, 60000000000000.0, 70000000000000.0, 80000000000000.0, 90000000000000.0, 100000000000000.0, 150000000000000.0, 200000000000000.0, 300000000000000.0, 400000000000000.0, 500000000000000.0, 600000000000000.0, 700000000000000.0, 800000000000000.0, 900000000000000.0, 1000000000000000.0, 1500000000000000.0, 2000000000000000.0, 3000000000000000.0, 4000000000000000.0, 5000000000000000.0, 6000000000000000.0, 7000000000000000.0, 8000000000000000.0, 9000000000000000.0, 10000000000000000.0, 15000000000000000.0, 20000000000000000.0, 30000000000000000.0, 40000000000000000.0, 50000000000000000.0, 60000000000000000.0, 70000000000000000.0, 80000000000000000.0, 90000000000000000.0, 100000000000000000.0, 150000000000000000.0, 200000000000000000.0, 300000000000000000.0, 400000000000000000.0, 500000000000000000.0, 600000000000000000.0, 700000000000000000.0, 800000000000000000.0, 900000000000000000.0, 1000000000000000000.0, 1500000000000000000.0, 2000000000000000000.0, 3000000000000000000.0, 4000000000000000000.0, 5000000000000000000.0, 6000000000000000000.0, 7000000000000000000.0, 8000000000000000000.0, 9000000000000000000.0, 10000000000000000000.0, 15000000000000000000.0, 20000000000000000000.0, 30000000000000000000.0, 40000000000000000000.0, 50000000000000000000.0, 60000000000000000000.0, 70000000000000000000.0, 80000000000000000000.0, 90000000000000000000.0, 100000000000000000000.0, 150000000000000000000.0, 200000000000000000000.0, 300000000000000000000.0, 400000000000000000000.0, 500000000000000000000.0, 600000000000000000000.0, 700000000000000000000.0, 800000000000000000000.0, 900000000000000000000.0, 1000000000000000000000.0, 1500000000000000000000.0, 2000000000000000000000.0, 3000000000000000000000.0, 4000000000000000000000.0, 5000000000000000000000.0, 6000000000000000000000.0, 7000000000000000000000.0, 8000000000000000000000.0, 9000000000000000000000.0, 10000000000000000000000.0, 15000000000000000000000.0, 20000000000000000000000.0, 30000000000000000000000.0, 40000000000000000000000.0, 50000000000000000000000.0, 60000000000000000000000.0, 70000000000000000000000.0, 80000000000000000000000.0, 90000000000000000000000.0, 100000000000000000000000.0, 150000000000000000000000.0, 200000000000000000000000.0, 300000000000000000000000.0, 400000000000000000000000.0, 500000000000000000000000.0, 600000000000000000000000.0, 700000000000000000000000.0, 800000000000000000000000.0, 900000000000000000000000.0, 10000000

Star Wars – Jedi Power Battles

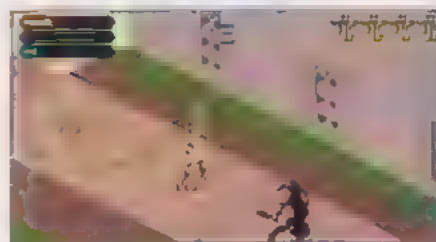
Zzzzzziup! Laser, tată!

...bag carti dge-ul, apăs pe-un buton...
tiing! Jedi Power Battles, tată. Ta da da
da daaaaa da ta da da daaaaa...
LucasArts, HotGen și THQ prezintă...
rrrrrrramdadadam... Jedi Power Battles,
primu' action fâsă t cu un jedi negru și
doi albi. „Uau! Star Wars... asta da nou-
tate”, sunt cuvintele care-mi vin în minte
în timp ce citesc pentru a suta oară... „în
a galaxy far far away”. Dar ce nu face
omul pentru a pune mâna pe o sabie
laser... Sar peste textul galben și enervant
de care m-am saturat până peste cap și
mi apare un meniu cu un negru, Sam L
Jackson, flancat de doi scoțieni, Ewan
McGregor și Liam Neeson. Cândul mi-a
zburat la Star Wars Episode 1. Ce caută
ndivizii ăștia în Star Wars? Ce-o să zică
puștii care au apucat să vadă Train-
spotting? Normal că Anakin a luat-o
razna dacă l-au lăsat pe mâna drogatului
de Obi-Wan... Columbieni de pe
Coruscant și traficanții de midichloriene

nu sunt anturajul perfect pentru un copil
ușor influențabil...

Cu asemenea întrebări năstrușnice
lovindu-se de neuronii mei oboșiți de
partea întunecată a torței. I am ales pe
Mace Windu (negrul moare primul) și am
pornit la căsăpiti droizi. Operațiunea s-a
dovedit mai dificilă decât aș fi crezut, pen-
tru că action-ul izometric s-a dovedit a fi
un jump&run la fel de izometric. Frustra-
rea a atins cota maximă atunci când am
fost obligat să efectuez un salt pe diago-
nală acțiune care mi-a mâncat o jumătate
de oră și mi-a pricinuit o mie și unu de
draci. Singurele lucruri care m-au ținut
oarecum pe linia de plutire au fost grafica
detaliată și animațiile. Să te năpustesci în
mijlocul unei cete de droizi cu sabia
goaă în mână poate avea un efect
terapeutic ieșit din comun. Și cam atât cu
laudele, că THQ va crede că a făcut un
joc bun și va continua pe aceeași linie...

■ cloLAN



Producător	HotGen
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★ ★ ★
Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	

Câștigătorii lunii octombrie

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul **Conflict: Vietnam** a fost câștigat de către **Pîncotan Andrei** din **Arad**.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul **CSI: Crime Scene Investigation** a fost câștigat de către **Cașu Șerban** din **Constanța**.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, **Popa Oana** din **Brașov** a câștigat un sistem de sunet **Hercules XPS 200 Classic**.

La concursul LEVEL împreună cu **ProCA Romania**, **Ileres Raul Tudor** din **Baia Mare** a câștigat un **Pen Drive Apacer Handy Steno de 128 MB**, **Dronca Vasile** din **Oradea** a câștigat un **Pen Drive Apacer Handy Steno de 256 MB** și **Știrboiu Alexandru** din **Mioveni** a câștigat un **SD Card Synchron de 256 MB**.

La concursul LEVEL împreună cu **Altec Lansing**, **Mitrăn Manuel** din **București** a câștigat un sistem de boxe **Altec Lansing VS3121**.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, **Borza Casian** din **Cugir** și **Tudorie Alexandru Constantin** din **Bărcănești** au câștigat câte un DVD cu filmul **Ultimul Castel (The Last Castle)**.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.





LG Flatron L193ST

Încă de la prima privire, acest monitor mi-a tăcut o impresie deosebit de plăcută. Forma acestuia și armonia creată prin amplasarea butoanelor pe părțile laterale dau o notă destul de semnificativă de eleganță. Având o suprafață vizibilă de 19 inchi, monitorul înglobează o sumedenie de funcții, care mai de care mai interesante. Spre exemplu, în afară de intrarea video clasică, putem folosi pentru o imagine pur digitală, intrarea DVI. Dacă mai găsim prin casă vreun alt echipament video, cum ar fi să zicem un DVD Player, se poate conecta fără probleme atât video, cât și audio la acest monitor, prin inter-

mediul unor conectori de tip RCA.

La capitolul luminozitate, LG L193ST primește un punctaj de 400 cd/m², iar rata de contrast este de 500:1. Unghiul de vizibilitate cu care acest monitor se poate lăuda este de 140 de grade atât orizontal, cât și vertical.

Pe lângă rezoluția maximă de 1280 pe 1024 dpi, monitorul dispune și de câteva facilități ca picture in picture sau zoom in.

Optional, la acest monitor se poate atașa și un modul de TV cu ajutorul căruia puteți urmări programele TV fără a mai fi nevoie să porniți PC-ul.



Denumire: L193ST

Gen: The power of TFT

Producător: LG

Distribuitor: UltraPC Computers

Telefon: 021-241.70.00

Preț: 410 EURO (fără TVA)

Calitate: ★★★★★

Fujifilm FinePix E550

Întotdeauna, dar în special cu ocazia unor evenimente speciale sau a sărbătorilor, dorim să păstrăm câteva amintiri cu prețenții nostri în diverse situații. Dacă vă încadrați în această categorie, ce ziceți de recomandarea mea? O cameră foto digitală, de la Fujifilm. Este una dintre puținele camere foto ce dispun de un senzor SuperCCD HR, cu ajutorul căruia se pot realiza fotografii cu maxim 6,3 megapixeli. De asemenea, în cazuri mai speciale, funcția de zoom optic de 4x vă poate scoate din foarte multe încurcături. După cum probabil v-ați dat seama, este vorba de o cameră foto foarte performantă, ce se adresează fără probleme atât amatorilor, cât și profesioniștilor într-ale fotografiei. La

achiziționare, camera este însoțită de un card de memorie xD de 16 MB, de două baterii reîncărcabile, de un încărcător pentru acestea și de o sumedenie de alte accesorii, cabluri și drive-uri. Atât vizualizarea fotografiilor, cât și navigarea prin meniuri se pot face prin intermediul ecranului LCD de 2".

Tot la capitolul facilități, putem include și posibilitatea camerei de a înregistra și clipuri video. Din păcate însă, cardul de doar 16 MB nu vă prea poate fi de folos dacă doriți să realizați filmulețe sau poze la rezoluții maxime.

Recomandarea mea ar fi să mai achiziționați și un card de cel puțin 256 MB sau chiar 512 MB.



Denumire: FinePix E550

Gen: Memorable memories

Producător: Fujifilm


Distribuitor: Alina Corporation

Telefon: 021-230.67.82

Preț: 435 EURO (fără TVA)

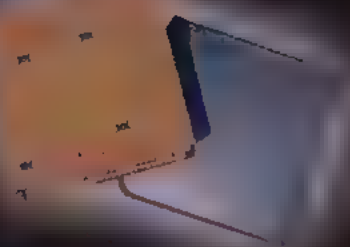
Calitate: ★★★★★

Fanatici ai sunetului, e timpul să vă pregătiți urechile pentru o nouă bombă. Compania Creative a făcut publice câteva specificații pentru placa de sunet Sound Blaster Audigy 4 PRO. Se pare că noua placă va avea un raport semnal/zgomot de 113 dB pentru toate canalele 7.1, iar convertorul D/A va atinge un raport de 120 dB. Esanționarea pentru sunetul analogic a lui Audigy 4 este de 24bit/96KHz în varianta 5.1.



Pentru a satisface cererea nebună de procesoare Athlon 64 și Opteron, compania AMD a încheiat semnarea unui contract cu compania Chartered. Acesta prevede că, până la sfârșitul acestui an, Chartered să-și înceapă imediat liniile de producție pentru dezvoltarea și producerea procesoarelor AMD.

Primele procesoare produse în serie aici sunt așteptate în a doua jumătate a anului viitor.



Sony PlayStation 2 Slim Edition

În grana de a mai pune mâna pe câteva procente din piață, cei de la Sony au lansat o nouă consolă PS2. Noua variantă este foarte asemănătoare cu varianta clasică PS2, cu excepția faptului că factorul „dimensiune greutăți” a avut cel mai mult de suferit. Această variantă sim se pretează foarte bine pentru acele persoane care nu dispun de foarte mult spațiu în locuință. Este mult mai simplu de „ascuns” de ceilalți membri ai familiei cu permisiunea de a-l cînta pe unul dintre colegii mei.

Din punct de vedere hardware, nu sunt înregistrate modificări deosebite – să zicem că ar merita menționat portul Ethernet. Prin intermediul său puteți să realizați o rețea sau, dacă dispuneți de un

modem special, puteți să vă jucați online.

La fel ca și în cazul lui PS2 Clasic și varianta Slim dispune de două controller-e, la care mai pot fi adăugate altele două prin intermediul unui multi-tap achiziționat separat.

Ideea este că pentru cine nu dispune de o consolă, varianta PS2 Slim poate fi considerată o alegere destul de bună. PS. GTA San Andreas e pe PS2 ☺

Denumire:	PS2 SCPH-70000CB
Gen:	Mini console
Producător:	Sony
Distribuitor:	ITDirect
Telefon:	021-345.55.05
Preț:	149 EURO (fără TVA)
Calitate:	★★★★★



Empire A6

Ritmurile și în special vremurile sunt într-o continuă schimbare. Deși cu toții am devenit din ce în ce mai însetați de tehnologii noi, ei bine, trebuie să știți că există și lucruri cu adevărat remarcabile, chiar dacă ele au tot la modă cu ceva ani, în urmă.

Iată spre exemplu, acum, în prag de sărbători, cu ce putem să ne gădălim plăcut auzul.

Compania italiană Empire, care până acum nu prea și-a făcut auzit numele prin România, lansează un sistem de boxe 2.1. „Așa-numita” noutate este sistemul de amplificare pe lampi. Desigur, li se părea a fi o tehnică învechită, ei bine, aceste lampi, în combinație cu unele

componente ultramodeme, redau un sunet incredibil de real și de melodios. Deși puterea totală nu depășește 60 de wați RMS, pentru un sistem 2.1 obținem valori deosebite în ceea ce privește răspunsul în frecvență, cuprins între 50 Hz și 20 KHz. De asemenea, A6 stă foarte bine chiar capitolul semnal/zgomot. Pentru unii, o valoare >85 dB spune foarte multe.

Denumire:	A6
Gen:	Retrobox
Producător:	Empire
Distribuitor:	ITDirect
Telefon:	021-320.54.52
Preț:	194 EURO (fără TVA)
Calitate:	★★★★★



Nu în cele din urmă, o atenție deosebită a fost acordată și designului. După părerea mea, ideea de a combina retro-ul cu ultra-modernul mi se pare destul de reușită.

Multi Rendering de la ATI

Pentru a ataca și mai mult tehnologia SLI a celor de la NVIDIA, compania ATI a anunțat că deja lucrează la o nouă tehnologie intitulată Multi-VPU. Aceasta permite legarea în paralel a două plăci video. Spre deosebire de varianta de la NVIDIA, cea de la ATI permite lucrul în paralel chiar și a două



Steve Ballmer, CEO-ul companiei Microsoft, a declarat că Microsoft a pus la cale o nouă tehnologie de căutare pe web. Cu alte cuvinte, Microsoft încearcă să atace direct în „inimă” lui Google. Noul motor de căutare pe web va dispune de un nou sistem de rankare pentru a oferi rezultate cât mai exacte. Pe de altă parte, noul „engine” este făcut pentru a mai rotunji nișele avantajelor MSN prin intermediul publicității online.



EPoX EP-8RDA6+ Pro

Știu că în țara asta există foarte mulți iubitori/fani ai procesoarelor AMD. Știu că până nu demult principala atu al acestor procesoare era considerat a fi doar prețul. Și mai știu că celor din tabăra adversă nu o să le prea convină acest lucru deoarece am aflat că procesoarele de ultimă generație de la AMD au mai câștigat încă un atu, performanța. Does FX55 ring a bell? Dar să lăsăm avioanele și să facem referințe la ceva mai apropiat de noi, cei lași. Să vorbim despre procesoarele pe Socket A, atât de mult îndrăgitele Athloane XP, de

exemplu. Pentru a storce și ultimul gram de performanță, cei de la EPoX ne pun la dispoziție una dintre cele mai tari plăci de bază existente pe piață la capitolul Socket A.

Despre dotări nu am prea multe de spus, și știți de ce? Pentru că este una dintre plăcile de bază ce dispune de absolut tot ce vă dorește inimioara: controller e ATA, SATA, trei băncuri de memorie DDR Gigabit Lan, conector Firewire, USB, su-net onboard, o grămadă de cabluri, accesorii și alte acareturi. Ce mai, e dotată până în dinți. Și totuși... să nu uităm performanța.



Denumire: EP-8RDA6+ Pro
Gen: Plăci de performanță pe socket A
Producător: EPoX
Distribuitor: Elasco Electronic
Telefon: 021-308.48.88
Preț: 85 EURO (fără TVA)
Calitate: ★ ★ ★ ★ ★

SYD DMD-24

Hai să vă spun un mic secret: în perioada aceasta a anului merg la nebulie cadourile mici, dar prețioase, știți voi, așa-numitele gadget-uri. Un astfel de cadou „perfect” poate fi și acest dispozitiv digital audio. Ce știe el să facă, nu fac foarte multe. De exemplu, DMD-24 poate fi folosit foarte elegant pe post de MP3 Player. Arată bine, este micuț, cu butoane discrete, dar foarte intuitive, în câteva cuvinte, se potrivește pentru oricine. Surpriza cea mare vine în momentul în care începeți

să-i cotrobăiți prin meniuri. Uite așa, vrând, nevrând, dați peste funcția de radio. Cine nu se poate dezlipi de aparatul de radio, cu această bijuterie nu își va mai face probleme că pierde emisiunea preferată. Mai mult de atât, dacă doriți, puteți chiar să înregistrați acea emisiune grație funcției recording. Fie că înregistrați de pe radio sau luați interviuri prietenilor, calitatea înregistrării este una foarte bună, cu condiția să vă încadrați în cei 32 MB disponibili.



Denumire: DMD-24
Gen: MP3 + FM + Recording
Producător: SYD
Distribuitor: Syneret Distributions
Telefon: 0244-59.76.88
Preț: 129 USD (fără TVA)
Calitate: ★ ★ ★ ★ ★



Crypto SeeL

Deși nu este vorba de nici un joc de-a v-ați ascunselea, „ochiul” semitransparent de la Crypto vă poate ogândi chipul luminos pe ecranul interlocutorilor cu care corespondaj prin intermediul programelor de video chat. Crypto SeeL are în dotare un senzor CMOS ce poate atinge rezoluție de maxim 640 x 480 la un frame rate de 30 fps. Interesantă este funcția de autofocus ce vă poate fi de un real folos mai ales dacă sunteți o persoană puțin hăreată.

Denumire: SeeL
Gen: WebCam
Producător: Elasco
Distribuitor: Elasco Electronic
Telefon: 021-308.48.88
Preț: 39 EURO (fără TVA)
Calitate: ★ ★ ★ ★ ★

Thermatronics Shark

În orice situație, un rack mobil încă prinde bine la casa ta. La PC-ul omului. Indiferent de capacitatea din dotare, în acest model de la Thermatronics HDD-ul s-ar simți ca în sanul lui Avram. Toată construcția este din aluminiu, dispune de un cooler propriu iar dacă vreți să monitorizați temperatura, o puteți face grație ecranului cu cristale lichide din dotare.

Denumire: Shark
Gen: Rack
Producător: Thermatronics
Distribuitor: Elasco Electronic
Telefon: 021-345.55.05
Preț: 149 EURO (fără TVA)
Calitate: ★ ★ ★ ★ ★

Thermatronics Shark

În ceea ce privește cea mai modernă de îmbrăcăminte pentru PC-uri, cei de la Thermatronics au lansat pe piață ultima colecție „metalizată”. Carcasa Shark este mai impunătoare, grație liniilor ce conțin un grad ridicat de futurism. Pentru o ventilație eficientă, carcasa dispune de două ventilatoare de 12 cm. Deși este o carcasă metalică, greutatea sa nu depășește 7 kg.

Denumire: Shark
Gen: Rack
Producător: Thermatronics
Distribuitor: Elasco Electronic
Telefon: 021-345.55.05
Preț: 149 EURO (fără TVA)
Calitate: ★ ★ ★ ★ ★

BTIC Cami Digital

Trebuie să recunoașteți că deaia de la BTC merită toată admirația. În ingeniozitatea lor, au luat o unitate optică DVD ce poate citi un DVD cu maxim 8x și scrie cu 4x, au modificat puțin electronică și astfel au reușit să adauge și funcția unui card reader. Astfel, toate tipurile de carduri de la Compact Flash la Secure Digital și de la MicroDrive la MultimediaCard pot fi citite și scrise fără probleme.

Denumire: Cami
Gen: Card Reader
Producător: BTIC
Distribuitor: Elasco Electronic
Telefon: 021-308.48.88
Preț: 87 EURO (fără TVA)
Calitate: ★ ★ ★ ★ ★

A-Data Vitesta

Să fii overclocker înrât la ora asta te arde grozav la buzunăras. Totdeauna trebuie să ții cont de cele mai „elastice” echipamente, de cele mai performante componente, e o adevărată nebunie. Bine, nu zic că rezultatele nu ar fi lăudabile, însă sacrificiile pe care trebuie să le facem sunt mult prea exagerate. Nu cu mult timp în urmă, vă anunțam că cei de la A-Data vor să șocheze puțin lumea prin lansarea unor module de memorii extraordinar de tari. Ei bine, aceste memorii nu au întârziat să apară și pe la noi. Noile module de me-

monie sunt DDR600 și pot să spun că, din moment ce le-am montat într-o placă de bază „mai de soi”, am reușit să obțin cele mai mici valori de timing până în prezent.

Dacă pe partea de performanță nu am avut ce obiecta la aceste memorii, sincer, mă așteptam ca prețul să mă dea pe jos în comparație cu altele module de memorii de la mărci super-cotate și raportat la nivelul de performanță, ei bine, în acest caz eu cred că memoriile de la A-Data merită fiecare centuleț sau leușor.








Denumire:	Vitesta DDR600
Cap:	2 x 512 MB
Producător:	A-Data
Distribuitor:	UltraPRO Computers
Telefon:	021-222.50.41
Preț:	2 x 19 EURO (fără TVA)
Căutare:	    

Logitech MX1000

Nu știu cum se face, dar se pare că ar cam fi timpul să mai evolueze și bieții șoricici pe care îi clicăim fără întrerupere și fără miță de foarte multă vreme. Nică pînă la această oră, mașurile nu au atins gradul de perfecțiune pe care ni-l dorim cu toții. Ba nu merg pe orice suprafață, ba sunt wireless și trebuie să le tot cumperi baterii etc...

Deja îmi surâde ideea măreată a celor de la Logitech de a folosi o rază laser pentru citirea mișcărilor. Acest senzor are o rezoluție de 800 dpi, capabil să proceseze 5,8 mega-

pixeli pe secundă. Spre deosebire de mașurile cu senzori optici, Logitech MX1000 are o precizie de aproximativ de 20 de ori mai mare. Știți ce înseamnă asta? Putem să ne jucăm cu cea mai mare artă și precizie.

Denumire:	MX1000
Cap:	MX Ultra 1000
Producător:	Logitech
Distribuitor:	Flemingo Computers
Telefon:	021-222.50.41
Preț:	81 EURO (fără TVA)
Căutare:	    



Ionescu, Alen Delon

(dacă atunci când s-a ales numele tău nu ai avut nimic de spus, măcar calculatorul alege-ți-l cum vrei tu)

Fă-ți propria configurație în rețeaua de magazine Ultra PRO din București și din țară

Ultra PRO
Computers
ultrabuni în calculatoare



Deznierdarea degețelelor

De obicei, tastatura este cea mai mică mare de plastic ce se găsește în casa muntorului, fiind unul dintre principalele dispozitive cu funcție de input. Din cauza acestui fapt, foarte nădărnice nu ignorăm acest lucru. De exemplu, în momentul când achiziționăm un PC nou. De cele mai multe ori, preferăm să dăm totuși banii pe cel de cel de brizbrizan sau

alte prostioare ce se mai montează prin carcasă și lăsăm tastatura ultimă pe listă. În această situație, cumpărăm cea mai ieftină tastatură cu putință. Detectele acestor tastaturi low-end sunt destul de greu de depistat. De exemplu, o astfel de tastatură e posibil să te țină ani întregi, iar pe de altă parte sunt tastaturi care pur și simplu cedează sau nu se potrivește ce ai care le găsește.

Chiar dacă pare amuzant, de-a lungul anilor s-au făcut cercetări destul de intense în ceea ce privește poziționarea literelor. Totul a început de la mașina de scris clasică. La acea vreme erau mai multe tipuri de layout-uri, însă fiecare cu deficiențele sale. De exemplu, cea mai des întâlnită problemă era încurcarea acelor la mașina de scris. Din cauza vitezei de scris și a poziționării anumitor caractere într-o zonă foarte aglomerată apăreau probleme.

Asadar, prin anul 1870 apare primul layout care rezolvă această deficiență. A fost intitulat QWERTY, după poziționarea primelor caractere. Din a doua jumătate a layout-ul este din păcate pus în discuție. Zic din păcate pentru că problema este oarecare se încurcă de mare parte. Atunci și existența layout-ului Dvorak. Acesta din urmă este rezoluția. Pentru a cerceta și să vedea ce e mai bun, este mult mai simplu și, cel mai important, este mult mai sigur. De ce nu s-a acceptat acest lucru? Motivele sunt numeroase. În primul rând era foarte greu să creștii și să treacă alți utilizatori de la scris pe nouul format și, nu în ultimul rând, a început al doilea Război Mondial când a fost impusă folosirea layout-ului QWERTY.

Afirmătu' Dimmu

Universal Keyboard Connected

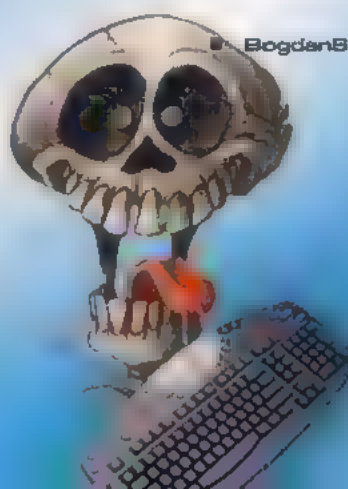
Orice am spune sau face, cultura QWERTY a rămas în picioare.

Bineînțeles, nimic nu e bătut în cuie, totul depinde de fiecare în parte. Poate merge pe val sau poate inota împotriva lui. Cert e că sat stăcut există de ambele părți.

Deocamdată, să zicem că rămânem pe val și ne îndreptăm atenția asupra unei noi generații de tastaturi. Din moment ce PC-ul a devenit un dispozitiv multimedial în adevăratul sens al cuvântului, mi se pare și normal să fie operat cu unele multimedii. Problema e că având atât de mult multimedii pe ele, e posibil ca anumite aspecte ale problemei să nu satisfacă pe toată lumea. Unul dintre ele ar fi ergonomia. Este un element destul de important, care deopotrivă poate să ajute sau nu o persoană care utilizează PC-ul. Un alt aspect ce trebuie luat în considerare a fost legat de taste. În special de elemente ca suprafața distanțelor între ele, texturile pe care li dau în momentul

în care sunt apășate etc. Degeaba am o tastatură super ergonomică dacă are taste înghesute, fără o formă proprie și trebuie să zădărnici cu cincinul să-ți faci treaba.

Tastele multimedii sau cele care au fost de asemenea adăugate în secolul XXI sunt mult mai relaxant să-ți controlezi volumul sunetului sau să deschizi o terestra de Internet Explorer în mod direct și fără a te obosea să apelezi la mous. Sunt sigur că încă nu există o tastatură care să dispună de câteva taste prin care să mărim puțin FS-ul procesorului și să scutim voltagiul în memorie și să vinde ca pâinea ca dă... se sabotează ege ca un preludiu, nu i asar ©



Logitech Deluxe Access Keyboard

Nota LEVEL:  0,47
Nota Performance:  0,13
Distribuidor: Best Comp. /
Flamingo Comp. & BPSO Comp.
Telefon: 021-345.55.05 /
021-222.50.41/ 021-211.70.90
Preț: 18 EURO (fără TVA)

Se pare că și la această categorie Logitech are cu ce se lăuda. După cum îi spune și denumirea, această tastatură se pretează pentru lucrul office și în special pentru gaming sau navigare pe Internet. Este vorba de o tastatură destul de robustă, dar în același timp foarte elegantă. Pozitionarea tastelor este foarte bine făcută, ceea ce conferă un acces mai bun la comenzi în timpul jocurilor și de ce nu, în orice messenger ele să trăiască.

În ceea ce privește extra-dotările, nu putem să zicem prea multe. Tastatura nu este însoțită de un maus, iar pe partea de conectică se apelează



la fir. Sincer să fiu, parcă varianta
aceasta încă merită... Unele tastaturi
wireless încă mai suferă de boala
latentelor și a ci mă reter la tastaturile

mai ieftine. Cu alte cuvinte, cu Logitech Deluxe Access Keyboard us-e către minunățiile erei informatice sunt larg deschise.

[illegible]

Microsoft Natural Multimedia Keyboard

Nota LEVEL:  5,28
Nota Performance:  5,13
Distributors: Best Comp. /
Flemingo Comp. / MiraPRO Comp.
Telefon: 021-345.55.05 /
021-222.50.41/ 021-211.70.90
Preis: 31 EURO (fürs TVA)

Naturală, suplă și cu forme zvelte ce te îmbie să o atingi, această tastatură este oarecum asemănătoare fructului interzis... toți poftesc, însă puțini ajung să-l guste. Pe tastatura Microsoft Natural Multimedia, toată lumea ar dori să o aibă pe birou, însă puțini sunt aceia care într-adevăr se și simt bine când lucrează pe ea. Ideea de a-ți ține mâinile altfel decât te-ai obișnuit până acum e procesată destul de greu. Prima senzație pe care ți-o conferă este de-a dreptul sinistră. Parcă nu poți scrie. Nu mai nimerеști tastele. Abia după vreo două zile de butonat ca lumea, începi să devii un maestru. La un moment dat, îți vei da seama că scrii mult mai rapid



și mai corect decât înainte.

Fiind o tastatură Microsoft și cum majoritatea dintre noi avem cel puțin un sistem Windows, măcar XP, pe acasă, instalarea driver-urilor nu este

întotdeauna obligatorie. Majoritatea
butoanelor extra sunt funcționale și
interacționează perfect cu sistemul de
operare. Sub Linux, e puțin mai
complicat...



NR	1	1	1	1
Model	A4Tech	A4Tech	KMF	C
Model	Wireless Desktop	Wireless Desktop	KMF Wireless	C Wireless
	KB 5	KB 5		KB 5
Interant	Real	Real	Omni	Omni
	Real	Real	Omni	Omni
Telegon	Omni	Omni	Omni	Omni
	Omni	Omni	Omni	Omni
Prel. L. R. și TV A	21	21		
Tastatura				
Taste speciale	1	1	1	1
Taste speciale	2	2	2	2
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N
Realizare	DA	DA	N	N

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com



Nomads' Wireless Pack



Top Gun™ Afterburner™ FFB

Joystick cu forță de feedback

Dual motor

Joystick cu forță de feedback

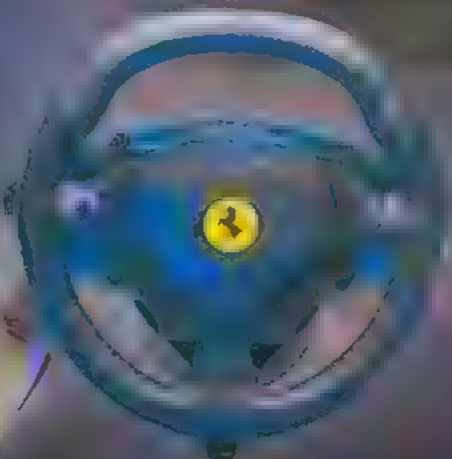
60 de funcții personalizabile

Joystick cu forță de feedback



FireStorm™ Dual Power 3

SENZATIA PUTERII!



Ferrari™ Force Feedback

Thrustmaster: perifericele PC-ului tău.

Pentru a vă bucura de simulările de zbor, simulările sportive, motorizate...

Chiar și pentru portabile, pentru utilizatori de toate vârstele...

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate



GET MOBILE

O h, minunata lună decembrie. Fulgi de nea... cadouri... iarăși niste fulguleți... atmosferă de week-end, vacanță, concedii, iarăși cadouri, petreceri, Moși Crăciuni... super atmosferă. Dacă încă nu sunteți hotărâți în privința cadourilor pe care doriți să le oferiți celui drag, vă sugerez un telefon mobil. E un dispozitiv ce se pretează la orice vârstă sau sex. La o scurta rată prin vitrine, am găsit câteva modele de ultimă răcnet, numai bune de pus tînd te ruși pe cine ☺ ■ Bogdan S

Nokia 6630

CARACTERISTICI

Dimensiune: 113 x 61 x 21 mm
Greutate: 127 g
Display: TFT, 65000 culori
Rezoluție Display: 176 x 208 pixeli
Tip acumulator: Li-Ion 900 mAh
Stand-by: până la 264 de ore
Talk time: maxim 3 ore
Orientări: vezi www.nokia.ro



Samsung E810

CARACTERISTICI

Dimensiune: 88 x 44 x 23 mm
Greutate: 86 g
Display: TFT, 65000 culori
Rezoluție Display: 28 x 160 pixeli
Tip acumulator: Li-Ion 800 mAh
Stand-by: până la 200 de ore
Talk time: maxim 4,5 ore



Siemens CX70

CARACTERISTICI

Dimensiune: 115 x 56 x 24 mm
Greutate: 116 g
Display: TFT, 65000 culori
Rezoluție Display: 32 x 76 pixeli
Tip acumulator: Li-Ion 750 mAh
Stand-by: până la 100 de ore
Talk time: maxim 5,3 ore



Philips 759

CARACTERISTICI

Dimensiune: 98 x 44 x 18 mm
Greutate: 69 g
Display: TFT Touchscreen, 65000 culori
Rezoluție Display: 28 x 60 pixeli
Tip acumulator: Li-Ion
Stand-by: până la 250 de ore
Talk time: maxim 5 ore

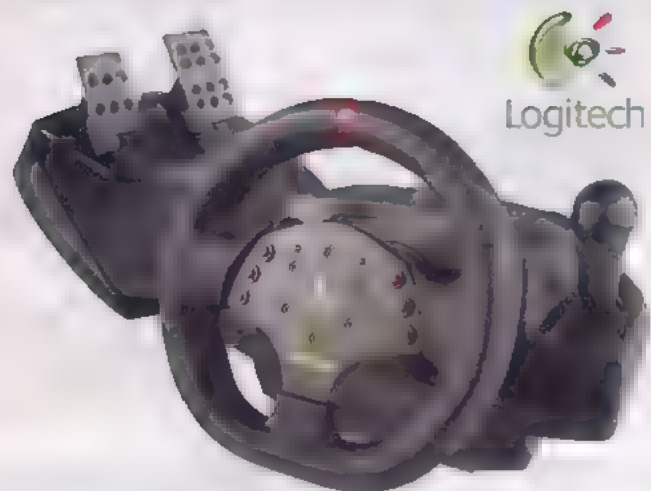


Alcatel One Touch 355

CARACTERISTICI

Dimensiune: 99 x 45 x 20 mm
Greutate: 80 g
Display: CSTN, 64.000 culori
Rezoluție Display: 28 x 26 pixeli
Tip acumulator: Li-Ion
Stand-by: până la 200 de ore
Talk time: maxim 6 ore

Abonează-te și poți câștiga!



7

MOMO Racing Force Feedback

Aderență sportivă a volanului
Pedale cu sistem antialunecare

7

Wingman Force 3D

Stick-ul oferă un control și o precizie deosebită
Design-ul oferă un acces comod la butoane



10

Precision USB

Ușor de instalat
Controller de foarte mare precizie



Abonează-te pe un an la **LEVEL** și intri în cursa pentru a câștiga unul din cele 24 de premii. Câștigătorii vor fi anunțați în revista **LEVEL** din luna februarie. Folosește talonul de la pagina 76.



CONCURS LEVEL 1



Câștigă jocul Need for Speed Underground 2

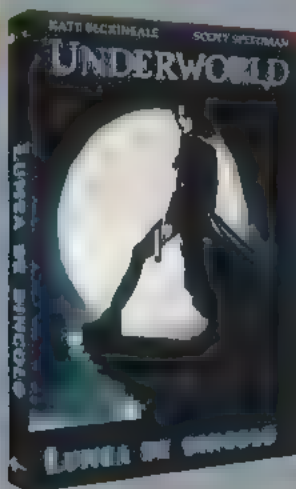
Care dintre următorii artiști apar pe soundtrack-ul jocului Need for Speed Underground 2?

- ☐ Eminem
- ☐ Marilyn Manson
- ☐ Broop Dog

Nr. al. Sc. Ap.
 Că Județ

Repondeti la întrebări în articolele despre jocul Need for Speed Underground 2 din site-ul nostru și veți avea șansa să câștigați.

RO



Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul „Lumea de dincolo” (Underworld)

Care dintre următorii artiști apar pe soundtrack-ul filmului „Lumea de dincolo” (Underworld)?

- ☐ Billy Idol
- ☐ Susan Sarandon

Repondeti la întrebări în articolele despre filmul Underworld din site-ul nostru și veți avea șansa să câștigați.

FLAMINGO



Câștigă un Anghinon

- ☐ Anghinon
- ☐ Anghinon
- ☐ Anghinon
- ☐ Anghinon

Repondeti la întrebări în articolele despre concursul Anghinon din site-ul nostru și veți avea șansa să câștigați.



Shrek 2 (Shrek 2)

Căpcăunul tău preferat se întoarce în Shrek 2, cea mai tare comedie a tuturor timpurilor. Shrek, Fiona și Donkey au parte de noi aventuri când în scenă intră socrii. Un Făt-Frumos cam tântălău, o zână bună cu intenții rele și Puss in Boots, o felină teroce în spate e căreia se ascunde nimeni altul decât Antonio Banderas. Toți trăiesc La Vida Loca în această înspătată continuare a aventurii. Nu rata Shrek 2!



Un basm ieșit din tipare, care te va face să razi în năhote

An: 2004
Gen: Animație
Distribuție: Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, Antonio Banderas
Regie: Andrew Adamson, Conrad Vernon, Kelly Asbury, Rachel Falk
Suport: VHS/DVD

Inamicul e aproape (Enemy at the Gates)

Anul 1942. Nazisti distrug totul în calea lor pe teritoriul rusesc. Sub conducerea lui Kruschew (Bob Hoskins) și îndemnați fiind de eroul local Vassili Zaitsev (Jude Law), cetățenii orașului Stalingrad opun rezistență și dau dovadă de mult curaj. Faptele lui Vassili au devenit legendare grație propagandei răspândite de cel mai bun prieten al său, ofițerul politic Danilov (Joseph Fiennes). Pentru a scăpa de Vassili, nemții îi trimit la Stalingrad pe cei mai buni trăgători de elită, între care și maiorul König (Ed Harris). Când Vassili și Danilov se îndrăgostesc de o frumoasă femeie care a îmbrăcat uniforma de soldat (Rachel Weisz), Danilov își



abandonează prietenul lăsându-l singur împotriva ofensivei germane. Pe măsură ce orașele ard, Vassili și König încep un joc de-a șoarecele și pisica luptând într-un război personal ale cărui valori sunt curajul, onoarea și țara.

An: 2001
Gen: Război
Distribuție: Jude Law, Ed Harris, Joseph Fiennes
Regie: Jean-Jacques Annaud
Suport: VHS/DVD

Dimineața morții (Dawn of the Dead)

Populația planetei este lovită de o boală inexplicabilă de nepătruns și letală – morții nu rămân morți. Cadavrele, tânjind după următoarea lor masă, urmăresc ultimii oameni rămași în viață pentru a le mânca creierul. Cei câțiva supraviețuitori – ultimul bastion al umanității, își găsesc refugiul într-un mall de la periferie. Aici, ei își unesc forțele și luptă pentru supraviețuire, dar mai ales pentru a rămâne umani



Filmul este ecranizarea clasicului horror al lui George A. Romero.

An: 2004
Gen: Horror
Distribuție: Sarah Polley, Ving Rhames, Jake Weber, Ty Burrell
Regie: Zack Snyder
Suport: VHS/DVD

Lumea de dincolo (Underworld)

Secole de-a rândul, două rase au evoluat în paralel, ascunse printre oameni – sofisticatii și aristocraticii Vampiri și Vârcolacii brutali și neînfricați. Pentru muritori, existența lor este o poveste groaznică, un mit. Dar cele două specii sunt rivale în lupta pentru supraviețuire, căci au jurat să ducă un război pe viață și pe moarte, până când pe supratată Pământului va mai rămâne o singură rasă. În mijlocul acestei lupte aflate în plină desfășurare, o războinică-vampiră, Selene (Kate Beckinsale), descoperă că Vârcolacii pun la cale răpirea unui om, un tânăr doctor. După ce-l urmărește pe Michael (Scott Speedman)



prin întregul oraș, ea își dă seama că între ei s-a stabilit o legătură nefirească, iar atunci când Vârcolacii atacă Selene este acolo ca să-i împiedice cu orice preț să-și atingă scopul.

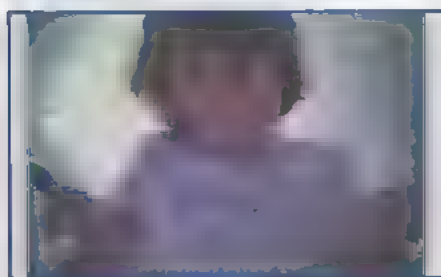
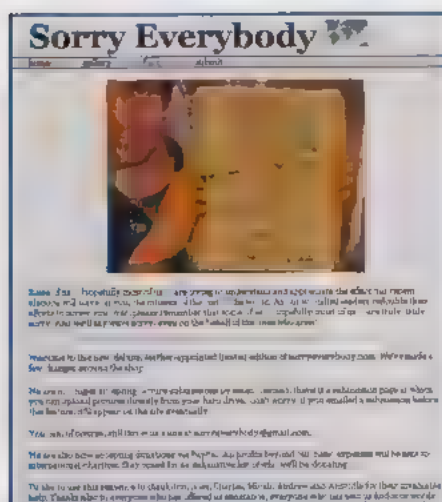
An: 2003
Gen: Fantezie/Acțiune
Distribuție: Kate Beckinsale, Scott Speedman
Regie: Len Wiseman
Suport: VHS/DVD

WWW.

Sorry Everybody

<http://72.3.131.10/>

„Ne pare rău”, „Am încercat”, „Mă primiți în Franța pentru următorii patru ani?”, „Condoleanțe din Canada!” uite așa curge un ditamai site-ul cu scuze. Și nu orice fel de scuze, ci unele legate de alegerile din SUA și de câștigătorul lor. Vezi, chiar dacă votul tău contează, al majorității e și mai important :). Trăiască democrația! Hai Stegulețu'!



Stop Alien Abductions

www.stopabductions.com

Nea Vasileache, vecinul nostru nebun, a visat într-o noapte că l-au răpit extraterestii. De atunci a încetat să-și mai bată nevasta și stă toată ziua în casă, încercând să găsească o modalitate prin care să poată scăpa de



The Infinite Cat Project

www.infinitecat.com

Cu o floare nu se face primăvară, se spune, înșă s te-ai de taia ne demonstrează că se pot face multe altele. Poti de exemplu să îți pui pisica să se uite la o floare și apoi să-ți pui pisica să se uite la poza în care se uita a f oare. Și să da drumul pozei rezultate pe Internet. Cu ceva noroc o să găsești destui nebuni cu pisici care să vrea să îți urmeze exemplul. Primul își pune pisica să se uite la pisica ta uitându-se la ea însăși uitându-se la o floare. După care al doilea își pune pisiolul să se uite la pisica primului uitându-se la pisica ta și așa mai departe. De aici până la 500 de pisici prinse uitându-se unele la altele într-o singură poză nu mai e decât un singur pas. Mic pentru Internet, dar mare pentru pisici. Genial!

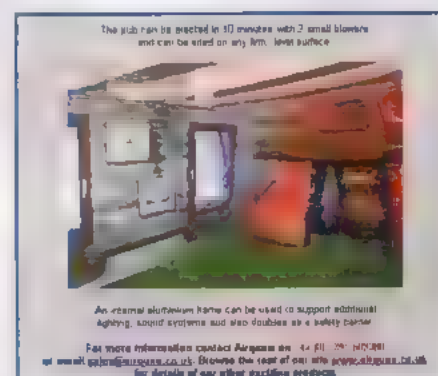
virtuțile atacuri ale alienilor. Omul a încercat cu de toate, și-a construit un mic adăpost în mijlocul patului, și-a tras ciorapi anti-OZN și doarme cu pușca lângă el. Acum însă are cine să îl ajute. Sunt ei, cei de la Stop Alien Abductions. Domnilor extraterestri, vă rog, scăpați-ne de ei!

■ Mitza

Inflatable Pub

airquee.com

Cine-a pus cârciuma-n drum? De acum înainte și tu poți să pui cârciuma-n drum și să inviți 30 de prieteni în ea! O poți căra în spate și ai nevoie doar de aer ca să pui afacerea pe picioare. Prima cârciumă portabilă este acum disponibilă la adresa de mai sus. Fumatul interzis!





Omul cu masca de pie e.
Imagine trimisă de Simion Cosmin.



Vezi?! Știu să-l imit pe Romeo!
Imagine trimisă de Felix.



Aah... Aici este biroul "Urgente".
Imagine primită de la Marincat Dan.



Acum un pas înainte și doi înapoi.
Imagine primită de la Zalex89.



Noa mode de Aqua Land

Imagine primită de la Lobby.



După trei sticle, e normal

Imagine trimisă de Hyp3R



Vinovatul va plăti scump!!

Imagine primită de la Vlad Sucala.

Câștigătorul din acest număr este Lobby.

Trimite-mi o imagine în fiecare săptămână la adresa zalex89@yahoo.com

**talón de
comandă**

**Decupați talonul din revistă,
completați-l și expediați-l
împreună cu dovada plății
pe adresa**
**Ioana Bădescu OP 2 CP 4,
500530 Brăsova**

Plata se poate efectua prin
mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu CP 2 CP 4
500530 Brasov
sau prin ordin de plată în
contul
Vogel Burda Communications
RO71ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brasov.

**Taloanele care nu sunt însoțite
de dovada plății NU VOR FI
LLATE ÎN CONSIDERARE!**

**talon de
abonnement**

**Decupați talonul din revistă,
completați-l și expediați-l
împreună cu dovada plății
pe adresa**
**Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin
mandat postal pe adresa
Ioana Badescu, OP 2 CP 4,
500530 Brasov
sau prin ordin de plată în
contul

Vogel Burda Communications
RO71ABNA080026410000476
deschis la ABN AMRO Bank
Brasov

Pentru bugetari, plata se face
in contul nr
RO40TREZ1315064XXX000746
deschis la Trezoreria Brasov

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!



SLK947U + Fan Enermax

De cine este produs jocul Knights of Honor?



c. Black Sea East

WANTED

DIN TOATĂ ȚARA

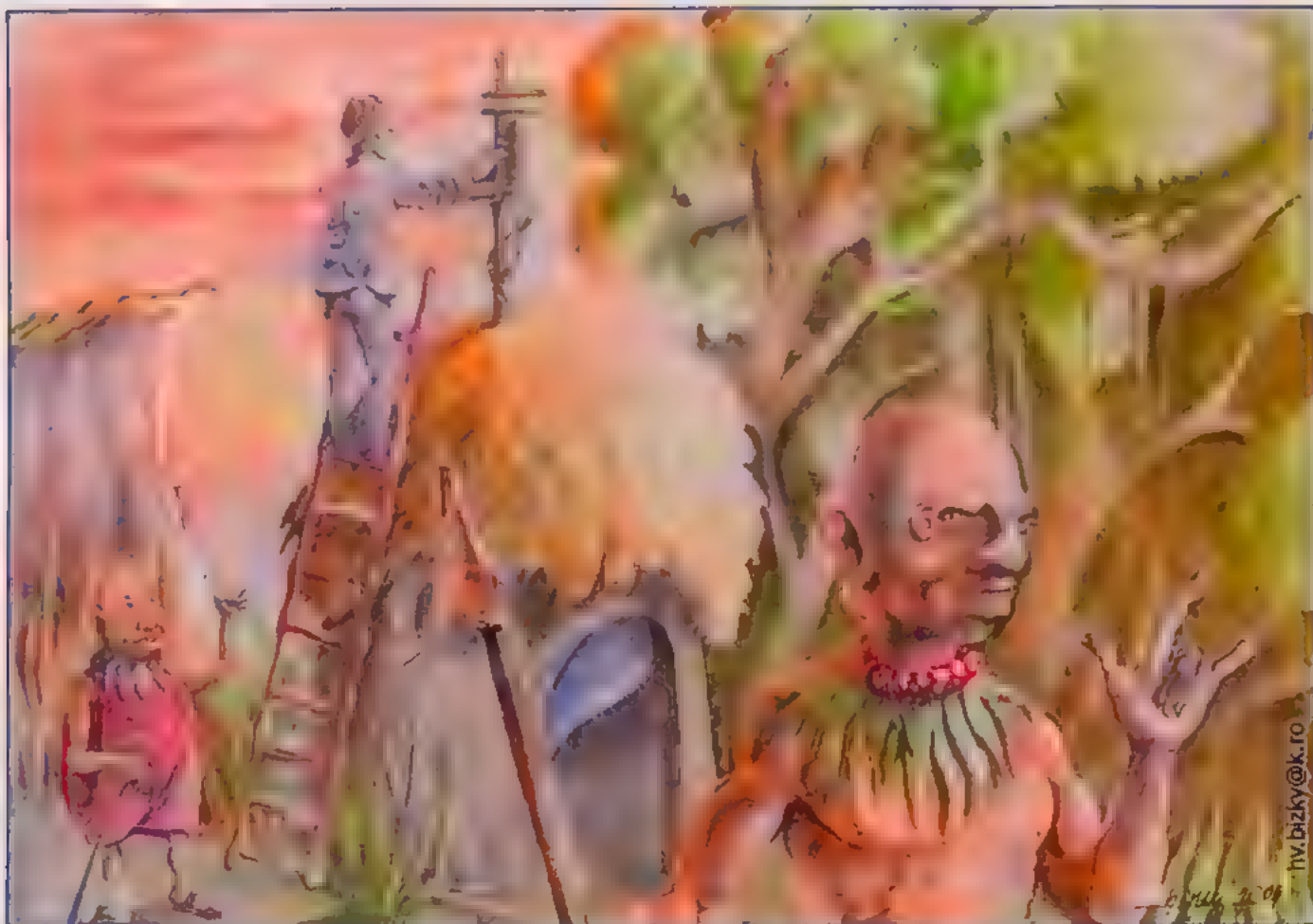


COLABORATORI LEVEL

Redacția LEVEL își deschide porțile pentru oricine dorește să devină colaborator.

Dacă ești în stare să îți așterni gândurile pe hârtie într-un mod coerent, știi limba engleză la perfecție, lumea jocurilor nu mai are secrete pentru tine și vrei să faci un ban cinstit, trimite un e-mail cu detalii despre tine și un articol* despre jocul tău preferat la adresa mitza@level.ro.

*articolul trebuie să se înscrie în limba a maxim 7000 de caractere.
Urmărește detalii pe www.level.ro



Fenomenul Internet



Fabulous

„Din taptul că vorbim despre dependență, necesitate și comunicare ne dăm seama că Internetul nu mai este doar un simplu concept de sharing a informației. A devenit un fenomen social cu ramificații în toate aspectele vieții cotidiene. Pentru mine, Internetul este un mod de a comunica cu prietenii prin irc sau alte programe de chat, o bază de date imensă, plină cu tot felul de informații. Cred că Internetul este o bibliotecă globală unde fiecare persoană poate să împrumute informație. Ce

informație? Absolut orice, de la date concrete până la modele comportamentale și atitudini.

Aceasta este problema, aici nimeni nu verifică scopul sau cine primește informația, de unde și atâta controversă pe marginea acestui subiect. Cert este că Internetul a devenit o banalitate pentru cetățenii occidentali și tinde să a noi să se extindă ca fenomen. Nu poți să spui că Internetul este un lucru rău sau bun poate și pentru că Internetul este de fapt imaginea realității. Cel mai mare defect din punctul meu de vedere este că mulți oameni preferă această imagine a realității mai mult decât realitatea însăși, de unde și acei „net junkies”.

Personal, cred că Internetul este un lucru bun, dar ca orice lucru trebuie explorat cu măsură, atenție și convingeri proprii. În această junglă de bytes, pixeli și servere cei care sunt cei mai influențabili sunt copiii. Aici intervine și educația primită de fiecare în parte, dar

asta e o cu totul altă problemă

Cred că cel mai mare mister legat de Internet este până unde va ajunge? Deja operații bancare, licitații, dating și multe altele au fost înglobate în rețea. Am văzut un documentar pe Discovery în care se preconiza că următorii pași sunt interconectarea telepatică între oameni cu ajutorul unor dispozitive electronice și crearea unei conștiințe globale... Dar totuși până atunci o să mă limitez la mp3-uri și Messenger.

Silverbolt

„Ca orice problemă, și asta cu Internetul are două fețe. Ori cât de „lame” ar suna, Internetul mi-a schimbat viața. Primul contact cu Internetul l-am avut acum cinci ani, în clasa a 6-a, la ora de informatică. Nimic special... mIRC, e-mail și altele. Între timp mIRC-ul a devenit locul de

întâlnire al psihopatiilor din întreaga lume (în România mai puțin), dar să revin la subiect.

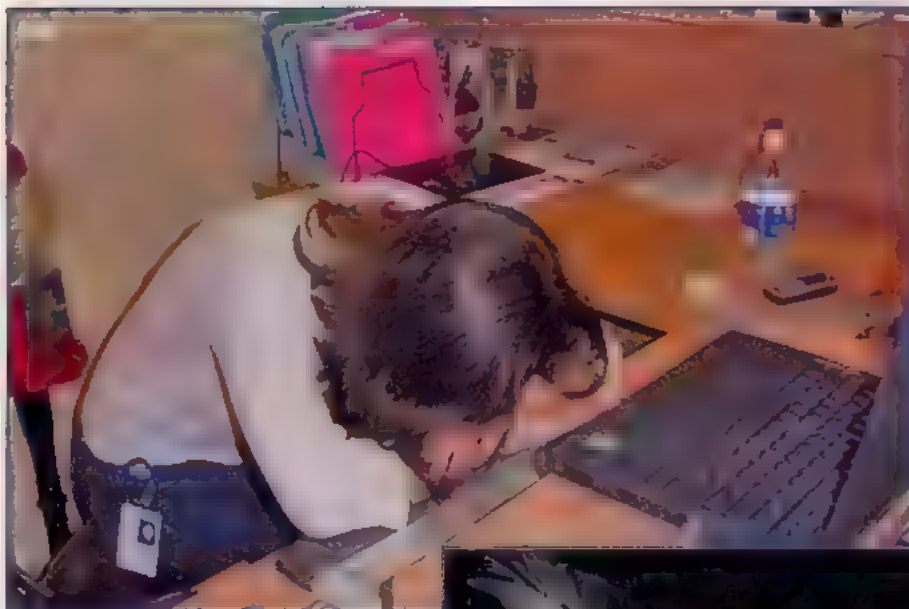
În 2002, în noiembrie, mi-am luat un calculator mai de Doamne-ajută și am jucat Morrowind. Din curiozitate, am accesat site-ul „Elderscrolls” și din link în link am ajuns pe forum. O perioadă de timp nu m-a preocupat prea tare, până în vara lui 2003, când am descoperit întâmplător o poveste inspirată din Morrowind, scrisă de un membru al Forumului, cu personaje de la alți membri. Așa, caracterul meu a devenit personaj. Ar eu am început să scriu fanfic-uri (Fan Fiction) și să particip la povești Role Play... Nu mai râdeți! După aceea, am aflat că mai mulți membri ai forumului își făceau propriile torumuri. La unul din ele am fost printre administratori. Din păcate, câteva certuri între forumiști au provocat destrămarea acestuia. Am găsit, însă, aitul la tei de atractiv (probabil cel mai bun de pe Net): Skwid's Lair. Ce ar mai fi de spus?

Datorită acestor forumuri, m-am împrietenit cu alții din toată lumea și am început să folosesc Yahoo și MSN Messenger... Bine, dar Cyberspace-ul nu se învârt în jurul meu. Internetul poate fi o bună sursă de informații, dar să nu faceți cum fac unii: intră pe referat.ro, scot ceva despre Napoleon, îl trag la imprimantă, iar a doua zi, toată clasa are același referat ca mine. Chiar dacă eu am făcut fără să știu ceea ce a tăcut autorul referatului. Adică l-am tradus din Encarta... se mai întâmplă. Pe lângă informații, Internetu' mai oferă și alte lucruri: Software, muzică, shopping etc.

Acum despre partea rea: Internetul provoacă dependență și chiar moartea în unele cazuri. Dacă nu mă credeți, veniți pe la mine când primesc părinții factura de telefon. Acum serios, Internetul poate provoca dependență. De multe ori mă uitam la ceas și mă întrebam când ↑ au trecut patru ore? Așa că aveți grijă cât stați pe net, să nu vă linseze părinții... dacă sunteți pe dial-up. Dacă aveți ceva mai bun ca mine, cum ar fi Broadband sau DSL, faceți ce vreți că nu mă interesează, pentru că până îmi pun Broadband oricum vă urăsc.”

Răspoiu Tibi

„INTERNET... Care este primul lucru care îți vine în minte când auzi cuvântul Internet? O persoană cu cear-



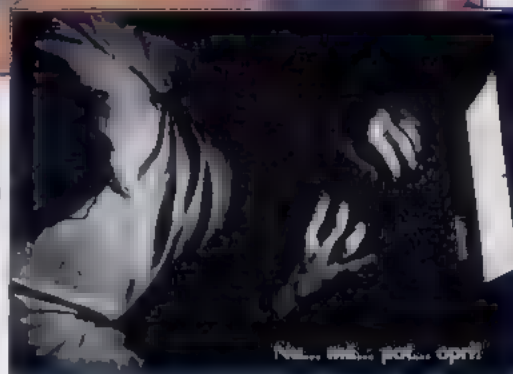
căne de 5 cm care stă ore în șir în fața monitorului și stă ca nebunul pe mirc până se golesc canalele sau până i-o da kick careva? Sau poate... la un hacker care încearcă să le vină de hac celor mai noi minuni de la Microsoft? Sau la un om de afaceri a cărui viață depinde de Internet și de cele mai avansate tehnologii din telecomunicații? Adevărul este că foarte mulți din populația României navighează pe Internet în ziua de azi, iar acest număr mare este în creștere. Și de asemenea am uitat să menționez că oameni din mai toate clasele sociale stau pe Internet: de exemplu, de la micul țigănuș care cerșește o săptămână întreagă plângându-se că nu are ce mânca și unde să doarmă și când colo el se duce la Internet-café-ul de lângă restaurantul lui nea' Jean bucatarul și intră pe tot felul de site-uri pentru idioți, până la omul modern care folosește Internetul în mod regulat în scopul studiilor, corespondențelor, afacerilor, cumpărăturilor etc. Internetul a ajutat sute de mii de oameni în toată lumea, țin minte din documentarele pe care le-am văzut la televizor (nu zic pe ce canal că pe urmă este reclamă), iar reporterii luau interviuri difentor oameni care ziceau lucruri de genul:

„Cu ajutorul Internetului am reușit să slăbesc 14 kg în nu știu câte săptămâni.”

„Dacă Internetul nu ar fi existat, nu aș fi reușit să fac atacarea vietilor mele și iată mă acum! Sunt unul din cei mai de succes oameni din Texas!”

„Cu ajutorul Internetului am reușit să-mi găsesc slujba la care am visat întotdeauna.”

După toate chestiile auzite și văzute, am tras concluzia că pe Internet nu este



ceva ce să NU găsești. Chiar și ultimele lucruri care mi-ar fi trecut prin cap le-am găsit pe Net (unde au fost tipărite niște bilete la Formula 1).

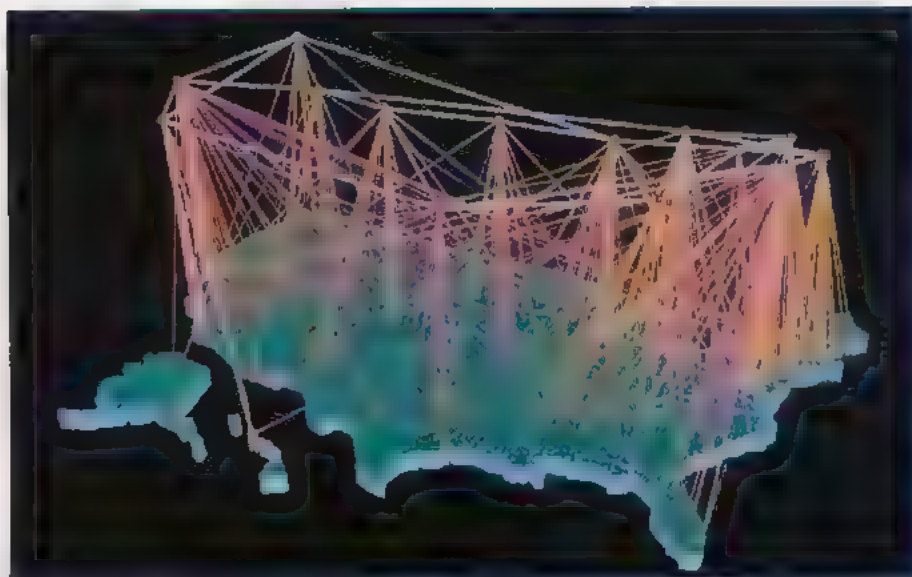
Internetul te ajută, trebuie doar să știi care este site-ul potrivit unde găsești ce vrea mușchii tăi, e ca și cu faza că accelerația nu se calcă singură. Și mai știu că dacă nu ar fi fost PC-ul, nu ar fi fost nici Net-ul - hehe cam de abia acum ne dăm seama de ce se scada nea' Bill Gates în ale sale miliarde de verzisori.

Un lucru e sigur: tehnologia telecomunicațiilor este în plină dezvoltare în România și asta este un lucru bun din punctul meu de vedere. Trebuie doar să avem răbdare și să așteptăm să vedem ce ne va mai dezvălui viitorul.”

Șerban Constantin

„Ca să încep această scrisoare rețitoare la dependența românilor de Internet (și nu numai a românilor), o să fac referire la un eveniment care a avut loc la mine în liceu în prima oră de info din clasa a 9-a. Cum am intrat noi în laborator și ne-am așezat la stații, știți care a fost primul lucru pe care l-am făcut? Ei bine, un dublu-click rapid pe icoana mIRC-ului.

Ce poate să transmită chestia asta? Că la prima vedere suntem o națiune de



Atâta încurcătură pentru niște spam...

IRC-ari, care nu știu altceva decât irc și rareori un messenger mai acatârni. Ei bine, nu toți românii sunt așa, însă majoritatea stau pe net fie pentru a se juca, fie pentru a chata. În fine, deja am deviat de la subiect, așa că revin la el și trec la persoana mea ca exemplar de comentat.

Eu unul recunosc că sunt dependent de Internet pentru simplul fapt că informațiile pe care le găsesc acolo din domeniile care mă interesează (T&C în special) apar la noi extrem de greu din cauza lipsei de interes din partea unor oameni (noroc cu voi și alte reviste de acest gen și astfel îmi trebuie acest drog). De asemenea, mai nou, moartea mea sunt forumurile bune (am în genul forumului vostru la începuturi), unde găsesc oameni cu care chiar poți discuta despre un anumit subiect și unde discuțiile nu se rezumă la ASL PLS (miIRC-ul ăsta...).

Oricum, la început nu prea am fost dependent, însă asta s-a schimbat când m-am alăturat unui proiect acum decedat care a necesitat destule ore de stat pe net din cauza faptului că membrii erau din orașe diferite (probabil că asta a adus moartea proiectului, iar după aceea din simplul fapt că devenisem oarecum dependent de chat-ura mea gerul asta...). Însă mi-a trecut destul de repede și de atunci nu am mai fost chiar atât de obsedat.

Ideea este că să plătești netul doar pentru chat nu rentează deloc (vă spun asta din experiență); cel mai bine ar fi dacă ți ai scoate chiar ceva bani din statul pe net (webmastering, web-designing, remote-managing) sau măcar sporirea cunoștințelor din domeniul de

activitate. De altfel, observ de ceva timp pe a colegii mei o trecere de la site-uri prin la cele snutt, ceea ce mă face să mă întreb încotro se îndreaptă unii dintre ei. Însă asta este altă discuție.

Ca să închei aici, recunosc că sunt dependent de Internet și știu că nu e bine, însă nu mă pot țesa țel puțin în acest moment și nici nu vreau să mă duc la psiholog pentru o verificare și eventual un upgrade la memorie, însă nu recomand nimănui să ajungă ca mine pentru că este destul de rău și eu nicămac nu sunt ca alte persoane, adică am și o viață socială destul de activă (cu absențe la școală și cu întâlniri cu prietenii).

P.S În mod normal stau pe Internet cam 4-5 ore pe zi, însă recordul personal este de 12 ore fără somn (nu mi asum nici o responsabilitate pentru cei care vor pati ceva dacă vor sta pe net mai mult sau la fel de mult ca mine pentru a-mi (a-și) demonstra ceva)."

DoomHammer

„Boa a milenului... așa-i spune pustoare care se plâng de taptul că „Mi-a venit netu 8 milioane!!! Mă omoară ma dacă află”, multe nopți pierdute care se taxează prin păr alb foarte devreme, metodă excelentă de pierdut timp pentru unii, satisfacție sexuală pentru alții, pentru mult, mult prea puțini Internetul este un instrument util, pe care-l folosești ca să faci temele, ca să te informezi despre ceva ce te interesează, ca să-ți da seama că ai o viață și că e cazul să mai închizi calculatorul și să mai ieși la aer.

Nu am de gând să demolez Inter-

netul, așa-i un pocri dacă as face acest lucru. Internetul o dată ce te a prins cum funcționează, devine indispensabil, nu în sensul că devii dependent și ți pierzi timpul pe site-uri porno sau pe chat, ci în sensul că devine metoda principală de a te informa (ce puțin în cazul meu). Dacă îi sunt dator cu ceva Internetului, atunci îi sunt dator cu taptul că m-a... socializat ☺.

Mda, de fapt, îi sunt recunoscător vechiului chat level, forumului și canalului de irc level... să-ți explic puțin. Eu de feul meu sunt timid, dar starea mea actuală n-ai nu se compară cu ce eram acum câțiva ani când eram practic... un schizoid. Dacă mă așai în fața calculatorului sau mă puneai sub o masă nu mă mișcam trei zile de acolo... cine știe, poate mai auzear de încă un individ găsit mort în fața monitorului. În sursele sus numite însă am găsit niște persoane uhhh, (sună stupid) umane. Chit că era doar un nickname, cu acei nickname puteai să porți o conversație foarte mișto puteai să ai o părere care să te pună pe gânduri sau puteai să tragi o porție bună de ras. Și așa am prins curaj și am vădit realitatea de gât și astăzi cred că sunt un om (aproape) normal. Nu mai spun că unele nickname-uri s-au transformat în întâlniri interesante (tyler durden, god bless u) și că în acest moment derulez un proiect foarte interesant cu încă vreo câțiva indivizi împrăștiați prin țară.

Cât despre restul Internetului... este o unealta excelentă ca să faci roși de cărt și muzică și să ai tu informație ce mi-ar fi altfel total inaccesibilă, cum ar fi de exemplu informații legate de demonologie, ocultism și necromantie. Dar, la modul cel mai sincer, aș da toate calculatoarele din lume pe șansa de a găsi tot ce caut într-o bibliotecă pentru că, oricât de ușor și performant ar fi, nu se compară cu experiența unică de a te aventura în mijloacele noastre de transport în comun, experiență ce este un adevărat test de supraviețuire.

Concluzia: e bun, e chiar dubios de bun, dar nu va înlocui niciodată viața noastră reală (cu tot ce implică ea).

Ne-au mai scris:

Marian Dumitrache, Ciprian Paraschiu, Alexandru Chermeleu, Tancau Robert, Malita Cristi, Narcis Zait, Toma Popescu, Ap0, George, SaiCo, Ioana Barbu, Andrei Epure, shinatto, Iulian Raicu, Danciu Mircea.

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brasov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:

Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :

Mihai Sîrjan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:

Vladimir Ciolan (ciolan) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:

Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție

Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:

Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Geanina Perju
(geanina_perju@vogelburda.ro)

Publicitate:

Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:

Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (oana_saulescu@chip.ro)

Contabilitate:

Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:

Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)


Adresa pentru corespondență:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brasov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:

Revai Nyomda, Budapesta, Ungaria.

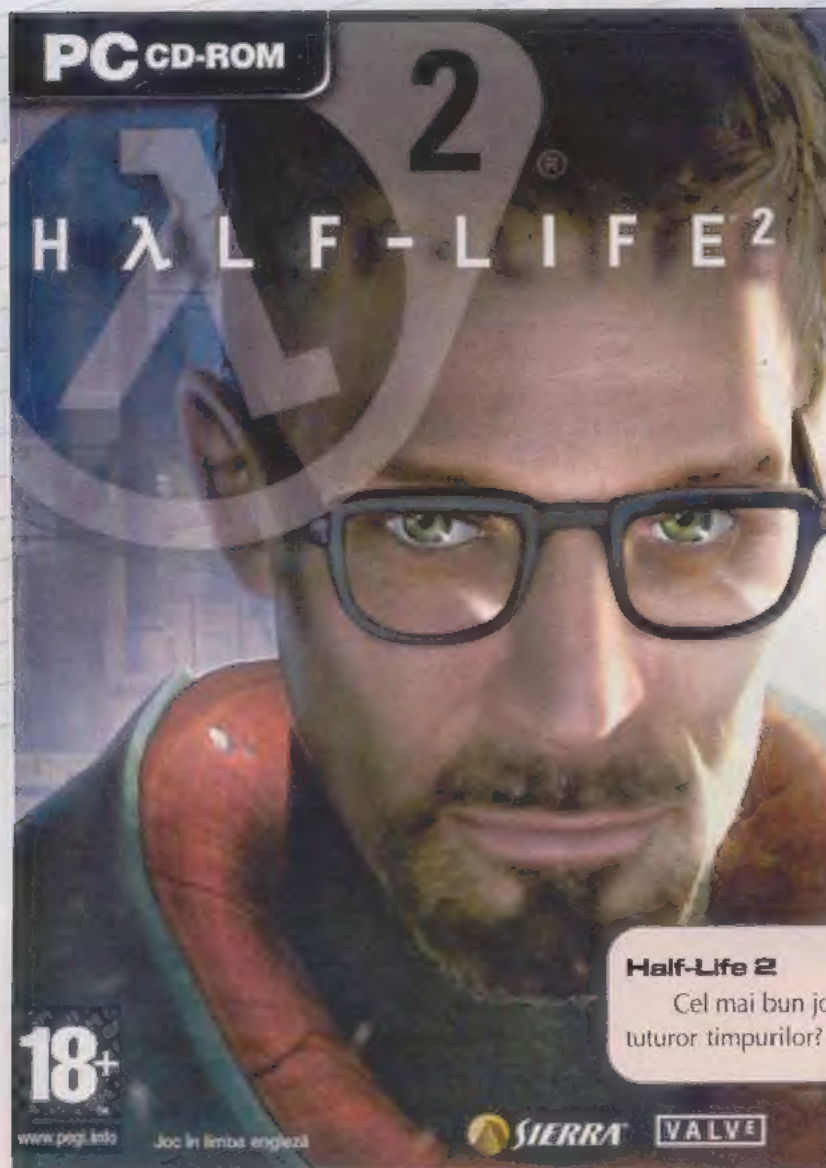
IBRA este membru fondator al Biroului
Român de Audit al Tirajelor (IBRAI).

 Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență, măsurate
SNA în perioada mai 2003-mai 2004.

INSERENȚI DIN ACEST NUMAR:

Orange	C2
Philips	7
Fanatic Gamer	9
Sony	13
Deck Computers	17
Ubisoft	23, 35, 69
Best Distribution	27
RDS	55
Autoshow	57
K Tech Electronics	63
Flamingo Computers	C4





Half-Life 2

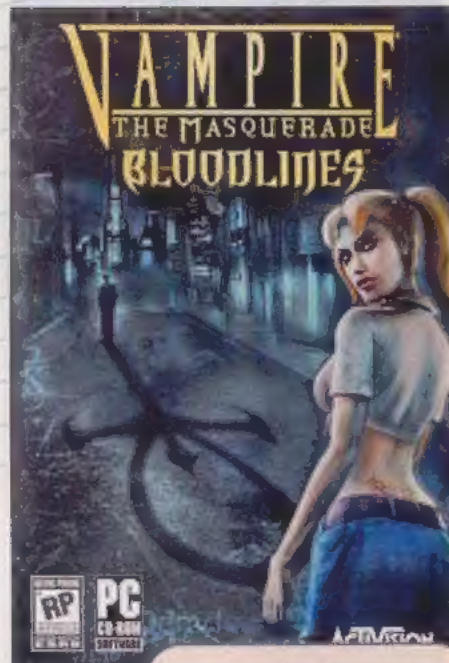
Cel mai bun joc al tuturor timpurilor?

18+

www.pegi.info

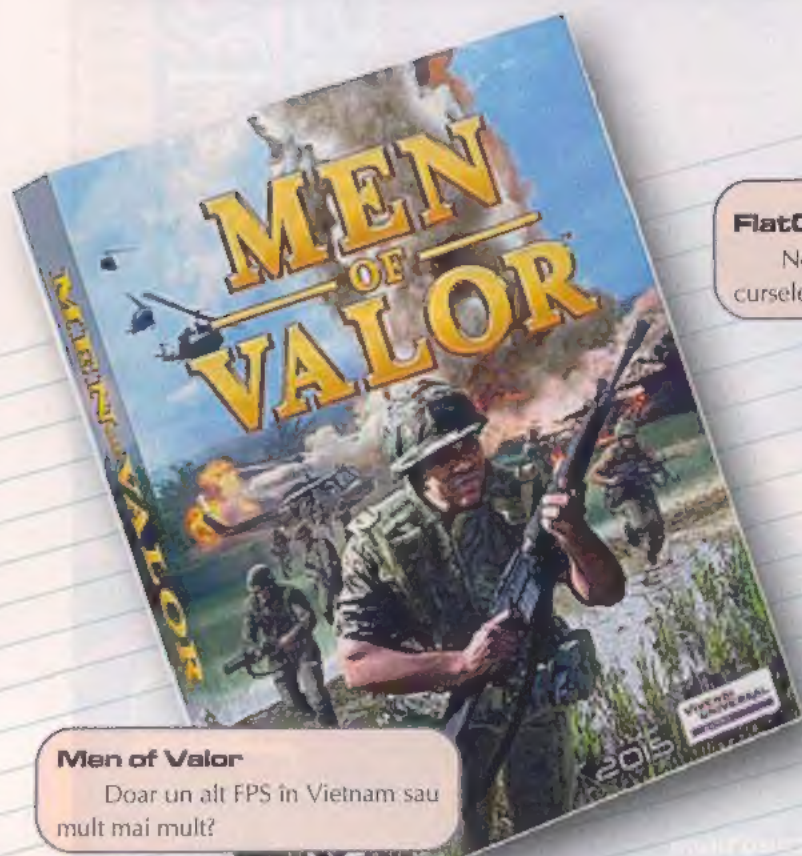
Joc în limba engleză

SIERRA VALVE



Vampire: The Masquerade - Bloodlines

De la cei care ne-au adus Fallout și Arcanum



Men of Valor

Doar un alt FPS în Vietnam sau mult mai mult?

FlatOut

Nebunie maximă în cursele cu mașini



12+

BUGBEAR www.warpo

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro

Diablo



Configurațiile oferite nu includ monitor și b

DIABLO 666I

Microprocesor	CPU CELERON D 335 BOX - 2.8 GHz
Memorie RAM	256MB DDR 400
Placă de bază	MSI MB 848P NEO-V
Unitate Floppy	SONY FDD 3.5" 1.44M
Hard-disk	160 GB WD JB, 7200rpm, 8MB
Optical device	SONY DVD±RW 2LAYER BULK
Optical device	
Placă Grafică	MSI ATI 9250 128MB
Placă de sunet	On board
Rețea	On board
Carcasă	CASE MIDDLE 4HL8652 400 T
Tastatură	LOGI BLACK INTERNET KB
Mouse	LOGI BLACK MOUSE B58

499 €

DIABLO 6666 PRO

Microprocesor	P4 3.2 BOX / 800 1MB
Memorie RAM	256MB DDR 400
Placă de bază	MSI MB 865PE NEO2-V
Unitate Floppy	SONY FDD 3.5" 1.44M
Hard-disk	200 GB WD JB, 7200rpm, 8MB
Optical device	SONY DVD±RW 2LAYER BULK
Optical device	
Placă Grafică	MSI ATI 9550SE TD128M
Placă de sunet	On board
Rețea	On board
Carcasă	CASE MIDDLE 4HL8652 400 T
Tastatură	LOGI BLACK INTERNET KB
Mouse	LOGI BLACK MOUSE B58
Others	CARD READER

699 €

DIABLO 6666 G

Microprocesor	CPU PENTIUM 4 560 BOX - 3.6 GHz
Memorie RAM	512MB DDR2 400
Placă de bază	MSI MB 915G NEO2 PLATINUM
Unitate Floppy	SONY FDD 3.5" 1.44M
Hard-disk	250 GB JD SERIAL ATA
Optical device	SONY DVD±RW 2LAYER BULK
Optical device	
Placă Grafică	MSI RX800PRO-TD256E (PCI EXPRES
Placă de sunet	CREATIVE SB AUD2 ZS PLTEX
Rețea	
Carcasă	CASE CM CENTURION 420W
Tastatură	LOGI BLACK INTERNET KB
Mouse	LOGI BLACK MOUSE B58
Software	MS WIN XP HOME OEM
Others	CARD READER

1.999 €